

Spis treści

Spis treści



Inwokacja: Początek przygody

Opowiedz nam, słodka Kaliope, o tym dzielnym i szlachetnym bohaterze, Demokratesie, który przemierzył pół świata i przeżył niezwykłe przygody. Brał udział w niezliczonych bitwach, łupił miasta i zgromadził wielki majątek. Sława jego czynów przyciągała doń zewsząd innych śmiałków marzących o ciekawym życiu.

Ale pewnego dnia Demokrates zmęczył się tą bezustanną wędrówką i wraz ze swymi towarzyszami postanowił założyć potężne miasto, jakiego świat jeszcze nie widział. To jego historię chcemy poznać, słodka muzo. Jak to się stało, że ów groźny wojownik zdołał stworzyć miasto, które nie miało sobie równych w całej Grecji?

Najdroższa muzo, opowiedz nam o rozkwicie tego miasta, o nowych przygodach Demokratesa, o innych sławnych herosach, którzy służyli mu wsparciem i o potężnych bogach z Olimpu, którzy czasem ofiarowywali mu bezcenną pomoc, a czasem rzucali kłody pod nogi.

Nie pomiń niczego, kochana muzo. W jakiż więc sposób przewodził Demokrates swym ludziom, zanim odkrył dary Demeter? Jakich umiejętności nauczyła go mądra Atena i zręczny Hefajstos? Jak ujarzmił morze wielkiego Posejdona i niegościnną grecką ziemię, handlując z bliskimi i dalekimi miastami?

Wiemy też, że Demokrates nauczył się jeszcze wspanialszych rzeczy. W jego mieście powstały przepiękne teatry, z których aktorzy uchodzili za najlepszych w całej Grecji. Uczeni ze wszystkich zakątków świata ściągali, by słuchać wykładających tam mędrców i filozofów. A sport! Legendy powiadają, że nigdzie nie żyło tylu mocarzy i atletów! Jak zdołał Demokrates osiągnąć to wszystko?

Opowiedz nam, muzo, o sprycie Demokratesa. O tym, jak słodkim uśmiechem zjednywał sobie sojuszników, a mieczem zmuszał innych do posłuszeństwa. I o tym, jak – wciąż żądny przygód – zakładał nowe miasta w nieznanych krainach, krok po kroku powiększając swe imperium.

“Opowiem wam o tym wszystkim i o jeszcze wielu innych rzeczach, kiedy nadejdzie stosowna chwila”, odparła Kaliope, “albowiem historia wielkiego Demokratesa jest bardziej fantastyczna, niż moglibyście sobie wyobrazić! Każda opowieść musi jednak mieć odpowiedni początek – zanim Demokrates wyruszył w drogę, najpierw musiał zainstalować Zeusa na swym komputerze!”.

Instalacja Zeusa

Hefajstos wyszedł z kuźni, trzymając w dłoniach lśniący, srebrzysty dysk. “To od niego musisz zacząć, Demokratesie”, powiedział. “Aby zainstalować Zeusa na swoim komputerze, włóż ten CD-ROM do właściwego napędu.” Większość twierdzi, że kiedy Demokrates uczynił, co mu kazano, uruchomiła się automatycznie funkcja autoodtwarzania systemu Windows i pojawił się ekran z dwoma opcjami: Instaluj i Zakończ. Demokrates wybrał pierwszą z nich.

Są też i tacy, co utrzymują, że w komputerze Demokratesa funkcja autoodtwarzania nie zadziałała i dlatego musiał kliknąć dwukrotnie na ikonę “Mój komputer”, a potem uczynić to samo z ikoną symbolizującą napęd CD-ROM. Wśród plików, jakie wówczas ujrzał, odszukał “Setup.exe” i również kliknął na niego dwukrotnie.

Hefajstos mówił dalej tak: “Program instalacyjny sam zaproponuje ścieżkę dostępu do Zeusa, ale możesz ją też określić osobiście, klikając na przycisk Przeglądaj i wybierając inne położenie na dysku. Potem kliknij na ‘Dalej’”.

“Kiedy zainstalujesz Zeusa”, rzekł następnie Hefajstos, “pojawi się ramka z opisem uzupełnień do menu startowego. Jeśli zechcesz, będziesz mógł wówczas przestudiować plik “Readme”. Wszyscy bogowie z Olimpu uważają, że powinieneś to uczynić. Instrukcję obsługi wydrukowano kilka tygodni przed ukończeniem Zeusa i o ewentualnych zmianach w grze można cię było powiadomić tylko w pliku “Readme”. Jeżeli natkniesz się kiedykolwiek na jakieś rozbieżności między tym tekstem a tekstem pliku “Readme”, za prawdziwy uważaj zawsze ten ostatni.

A teraz kliknij na przycisk Zakończ. W razie potrzeby program instalacyjny uaktualni pewne składniki systemu i ewentualnie ponownie uruchomi twój komputer.”



Hefajstos wyszedł z kuźni, trzymając dysk z Zeusem.

Uruchamianie Zeusa po raz pierwszy

I tak Demokrates rozpoczął największą przygodę swego życia, uruchamiając Zeusa. Jedni mówią, że włożył CD-ROM do napędu, poczekał, aż zadziała funkcja autoodtwarzania, a potem wybrał na ekranie opcję "Uruchom". Inni twierdzą, że kliknął na przycisk Start i wybrał "Zeus: Pan Olimpu – Złota Edycja" z podkatalogu VU Games. Jedno wszak wiadomo na pewno: kiedy uruchomił Zeusa, ujrzał film, z którego dowiedział się, jakich niezwykłości może się spodziewać. Potem jego oczom ukazało się menu Start i przyszła pora, by podjąć decyzję. Do wyboru były trzy przyciski: "Uruchom", "Odinstaluj" oraz "Zakończ". Demokrates kliknął na "Uruchom" i tak właśnie rozpoczęła się ta przygoda.

Mniej więcej wtedy pojawił się Chiron, mądry i życzliwy ludziom centaur, który uczył Achillesa i Jazona. "Ponieważ nie grałeś jeszcze nigdy w Zeusa, pokażę ci, co masz robić", rzekł. "Kiedy po raz pierwszy uruchomisz grę, po kliknięciu na przycisk 'Uruchom' otworzy się ekran Wybierz imię. Możesz tu wpisać własne imię lub wybrać któreś z listy". Demokrates wpisał swe imię i kliknął na Dalej. Pojawił się ekran Wybierz grę.

Znajdowały się na nim trzy przyciski: Lekcje, Misje i Wróć do listy. "Jeśli klikniesz na Lekcje, nauczysz się, jak należy budować miasto", wyjaśnił Chiron. "Pojawi się wówczas lista lekcji, z których będziesz mógł wybrać dowolną. Przycisk Wróć do listy prowadzi do Listy przywódców, gdzie zobaczysz swoje imię. Przycisk Misje wyświetli z kolei listę ekscytujących misji do wykonania. Nie trzeba ich rozgrywać w jakiejś określonej kolejności, możesz więc wybrać dowolną. Weź jednak pod uwagę to, że lista podaje je w kolejności od najłatwiejszej do najtrudniejszej". Demokrates przestudiował tytuły i wybrał misję, która wydała mu się najbardziej intrygująca.

Przerywanie gry

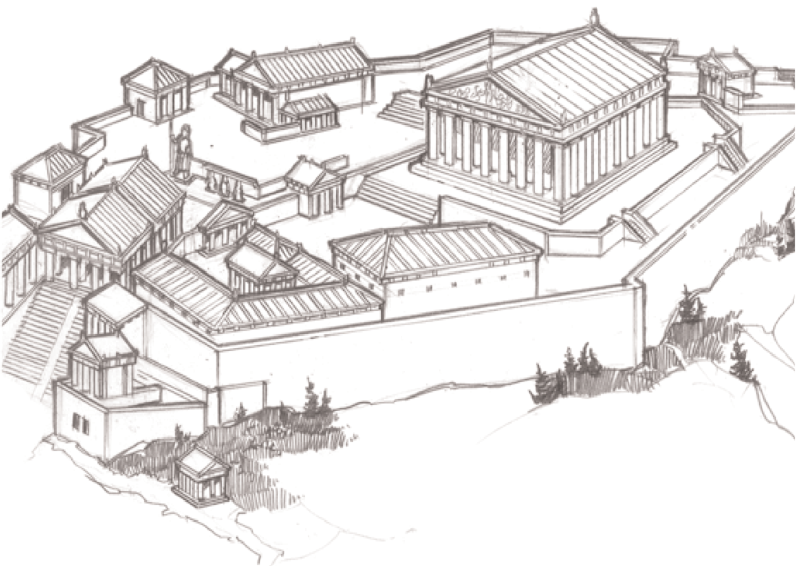
"Nawet najsilniejsi śmiertelnicy muszą czasem jeść i spać", mówił dalej Chiron. "Jeśli zechcesz zrobić sobie przerwę, zapisz grę wybierając z rozwijanego menu Plik opcję 'Zapisz misję'. Kiedy będziesz gotów, by zagrać ponownie, uruchom Zeusa i wybierz z ekranu Start opcję 'Zagraj w Zeusa'. Pojawi się Lista liderów. Wybierz swoje imię i kliknij na 'Dalej'.

Na ekranie Wybierz grę kliknij następnie na 'Kontynuuj misję', by rozpocząć grę od momentu, w którym ją przerwałeś. Możesz także kliknąć na 'Wczytaj zapisaną misję' i wybrać zapisaną grę z listy, jaka się wówczas pojawi."

Misje, epizody i cele

"Misje w Zeusie dzielą się na epizody", powiedział Chiron. "W każdym epizodzie trzeba osiągnąć pewne cele. Zostaną ci one przedstawione na początku epizodu i będą skreślane z listy w miarę ich realizacji. Na niektóre cele możesz kliknąć, by uzyskać o nich więcej informacji. Jeśli zechcesz je sobie przypomnieć, wystarczy kliknąć na przycisk Cele w Panelu sterowania.

Po zrealizowaniu wszystkich celów przejdziesz do następnego epizodu.



"Oczywiście, nie każdemu przywódcy zawsze się w życiu udaje", mówił dalej Chiron, "choć wszyscy pokładają w tobie duże nadzieje. Istnieje wszak ewentualność, że po drodze nie zdołasz zakończyć sukcesem jakiegoś epizodu. Może się to zdarzyć z różnych przyczyn. Jeśli twe miasto będzie przez kilka kolejnych lat w długach, mieszkańcy poddadzą cię ostracyzmowi i wypędzą. Jeśli rywal, któremu już płacisz daninę, znowu cię pobije, utracisz przywództwo. Jeśli zaś macierzyste miasto upadnie bądź zostanie zniszczone przez potwora w czasie, gdy ty będziesz daleko pochłonięty zakładaniem kolonii, nie będziesz mógł kontynuować gry".

Kolonie i miasto macierzyste

"Pod koniec niektórych epizodów opuścisz miasto i wyruszysz, by założyć kolonię. W czasie twej nieobecności miastem macie-rzystym będzie kierował któryś z lojalnych zastępców. Gdy powrócisz, założywszy kolonię, zastaniesz je w takim stanie, jak przed wyjazdem, a zastępca natychmiast przekaże ci je w ponowne władanie".

Krajobraz Grecji i kataklizmy

I tak Demokrates znalazł się w miejscu, gdzie miał wybudować miasto. Jedyna droga, jaką tam dotarł, łączyła te ziemie z resztą Grecji. Wiedział, że kształt drogi może zawsze dowolnie zmienić, natomiast nie powinien blokować jej początku ani końca, gdyż tylko by sobie poważnie w ten sposób zaszkodził.

Demokrates obejrzał dokładnie bogaty i urozmaicony teren. Część nadawała się pod budowę, z części można było eksploatować różne bogactwa naturalne, a część wyglądała na doskonałe ziemie dla rolników. Były też jednak i nieużytki, pozbawione bogactw i nieodpowiednie pod zabudowę. Ogólnie Demokrates wyróżnił następujące rodzaje terenu:

Trawa. Na trawie można było stawiać niemal każdego typu budowlę, nie nadawała się ona natomiast do zakładania plantacji czy hodowli zwierząt. Ludzie mogli po niej chodzić bez trudu.

Łąka. Niektóre rejony pokryte były purpurowymi kwiatami. Była to łąka, na tyle żyzna, by mogły na niej powstawać plantacje i sady, a także paść się zwierzęta. Nadawała się również pod zabudowę, ale Demokrates

pomyślał sobie, że szkoda by było ją marnować na stawianie budowli nie związanych z rolnictwem. Ludzie nie mieli żadnych problemów z chodzeniem po łące.

Las. W niektórych miejscach ziemię porastały lasy. Gdyby tu wybudować Tartak, można by produkować deski. Las dawał się także karczować – wystarczyło kliknąć najpierw na przycisk Oczyść teren, a potem wskazać obszar do oczyszczenia. W tak oczyszczonym miejscu drzewa nigdy już jednak nie odrastały.

Bagno. Na mokradłach niczego nie dało się wybudować. Ludzie mogli przez nie przechodzić, ale grunt był zbyt miękki i nie nadawał się pod zabudowę.

Plaża. Z wodami w krainie Demokratesa sąsiadowały często piaszczyste plaże. Piaski zbyt łatwo się przemieszczały, by można tam było stawiać jakiekolwiek budowle.

Skała. Demokrates znalazł też wiele rodzajów skał. Na niektórych nie dało się niczego zbudować, a ludzie poruszali się po nich z trudnością i mogli je przechodzić tylko przez niewielkie przełęcze lub po schodach. Były też jednak i bardzo użyteczne skały:

> **Złoża rud.** Na niektórych połyskiwały bryłki metalu. Jak się okazało, były to złoża cennych rud. Miedź można było przetapiać w Odlewni, by uzyskać brąz. Inne skały kryły srebro, z których Mennica mogła produkować drachmy.
>
> **Kamieniołom.** W niektórych miejscach skały tworzyły zagłębienia. Robotnicy z Warsztatu kamieniarskiego mogli tam wydobywać marmur.

Woda. Kraina Demokratesa obfitowała także w wodę. Tu i ówdzie żyły w niej jeżowce i ryby, które można było łowić jako pożywienie. Nad zbiornikami wodnymi Demokrates mógł postawić kilka rodzajów budowli, a mianowicie Port handlowy, Most, domek Poławiaczy jeżowców, Przystań rybacką i Przystań trier.

Narzędzia przywódcy: Panel sterowania

Kiedy Demokrates zakończył inspekcję swych ziem, odwrócił się i ujrzał stojącego z tyłu Tezeusza, sławnego przywódcę Aten. “Postawiłeś sobie ambitne zadanie”, powiedział. “Doceniam to i dlatego chciałbym ci pokazać, jak powinieneś przystąpić do budowy miasta.

Wszystkie narzędzia, jakie do tego potrzebujesz, znajdują się w Panelu sterowania. Jego zawartość zależy od tego, na którą ze znajdujących się tam zakładek klikniesz. O samych zakładkach dowiesz się więcej od innych nauczycieli. Ja chciałbym ci na razie opowiedzieć tylko o przyciskach w Panelu sterowania, które nigdy się nie zmieniają. Oto one:



Oczyść teren. Czasem miejsce, w którym pragniesz coś wybudować, jest zablokowane przez jakąś przeszkodę. Możesz wówczas kliknąć na przycisk Oczyść teren i następnie wskazać kliknięciem obszar do oczyszczenia. Jeśli chcesz oczyścić dużą powierzchnię, przytrzymaj wciśnięty przycisk myszki, przeciągnij nią po fragmencie terenu i zwolnij przycisk.



Drogi. Niemal wszystko, co budujesz w mieście, musi stać przy drodze. Aby wybudować drogę, kliknij na przycisk Drogi, a następnie na miejsce w mieście, gdzie ma powstać nowa droga. Jeśli chcesz wybudować od razu dłuższy odcinek, wciśnij przycisk myszki i zaznacz nią potrzebną długość, po czym zwolnij przycisk.



Blokada drogi. Czasem możesz chcieć odgrodzić jakiś obszar miasta, by nie wchodzili do niego ludzie, którzy nie mają tam czego szukać. Służą do tego Blokady drogi. Ustawia się je, klikając na przycisk Blokada drogi, a potem wybrane miejsce na drodze. Napotkawszy blokadę, przechodnie wałęsający się bez celu po mieście będą zawracać. Zignorują ją natomiast ci, którzy mają coś konkretnego do załatwienia w danym miejscu. Więcej o przechodniach w mieście znajdziesz na następnych stronach.



Cofnij. Czasem przytrafi ci się jakaś pomyłka. Na szczęście masz do dyspozycji przycisk Cofnij. Jeśli się pomylisz, kliknij na niego, a ostatnia czynność zostanie cofnięta. Do skarbca wrócą też pieniądze, jakie wydałeś, by ją wyko-

nać. Musisz się jednak spieszyć: czynność można cofnąć tylko wtedy, gdy przycisk się świeci.



Przyciski 'Idź do'. W razie jakichś kłopotów w mieście możesz się szybko przenieść w odpowiednie miejsce i zobaczyć, co się dzieje przy pomocy przycisków 'Idź do'. Istnieją cztery rodzaje tych przycisków. Pierwszy związany jest z wszelkimi zagrożeniami, kataklizmami i innymi problemami. Jeśli wydarzy się coś z tej kategorii, po lewej, bezpośrednio poniżej zakładek, pojawi się przycisk. Kolejny pojawi się na prawo od niego, gdyby wybuchła zaraza. Miejsce obok jest z kolei zarezerwowane dla wszelkiego typu ataków i napaści, zarówno ze strony wrogich śmiertelników, jak i bogów czy potworów. Czwarty przycisk pojawi się, jeśli do miasta przybędzie jakiś bóg lub heros, bądź też gdy powrócą do niego twoi żołnierze. Kliknięcie jednego z tych przycisków przeniesie cię prosto do miejsca najnowszego wydarzenia. Listę wszystkich przycisków 'Idź do' znajdziesz w Dodatku 1.



Wiadomości i Okienko komunikatów. Będziesz otrzymywał dziesiątki wiadomości o tym, co dzieje się w twoim mieście i Grecji. Kiedy nadchodzi nowa wiadomość, pojawia się ona w skróconej wersji w Okienku komunikatów. Aby przeczytać ją w pełnej wersji, kliknij na okienko. Jeśli klikniesz na przycisk Wiadomości, będziesz mógł przypomnieć sobie wszystkie wiadomości otrzymane do tej pory. Kliknięcie na tytuł którejś z nich spowoduje wyświetlenie jej w całości. Więcej o wiadomościach i ich otrzymywaniu znajdziesz na następnych stronach.



Cele. Klikając na ten przycisk, możesz przypomnieć sobie cele do zrealizowania w danym epizodzie. Sprawdzisz także, które z celów już osiągnąłeś i co zostało do osiągnięcia pozostałych.



Obróć miasto. Czasem widok miasta przesłaniają jakieś duże budowle czy inne przeszkody. Przydaje się wówczas przycisk Obróć miasto. Jeśli klikniesz na niego po lewej stronie, miasto obróci się o 90 stopni w lewo. Kliknięcie po prawej stronie powoduje obrót o taki sam kąt w prawo. Aby ustawić miasto dokładnie na północ, kliknij na przycisk w środku.



Pokaż świat panhelleński. Nie żyjesz w Grecji sam. Możesz dowiedzieć się czegoś o swych sąsiadach klikając

na przycisk Pokaż świat panhelleński. Pojawi się wówczas mapa świata. Aby uzyskać więcej informacji o tym, co się dzieje w innych miastach, wystarczy teraz kliknąć na odpowiednią nazwę.



Zakładka Mapa ogólna. Kliknięcie na którejś z zakładek powoduje, że na Panelu sterowania pojawiają się informacje dotyczące rozmaitych towarów lub usług w twoim mieście. Jeśli chcesz zobaczyć zamiast tego ogólną mapę miasta, kliknij na przycisk Mapa ogólna. Jest to widok miasta z lotu ptaka. Więcej na temat Mapy ogólnej znajdziesz na następnych stronach.



Zakładka Informacje. Kliknij na nią aby zamiast Mapy ogólnej zobaczyć informacje wyświetlane na poszczególnych zakładkach.

Inne narzędzia

“Oprócz Panelu sterowania”, rzekł Tezeusz, “masz jeszcze inne narzędzia do dyspozycji. Rozwijane menu pozwalają określić sposób, w jaki chcesz realizować misję. Istnieją trzy rozwijane menu:

Menu Plik. Możesz z niego rozpocząć nową misję, rozegrać od nowa aktualny epizod, wczytać nową misję, zapisać ją lub usunąć, a także opuścić Grecję.

Menu Opcje. Dzięki temu menu możesz dopasować ustawienia gry do własnych wymagań:

Obraz. Funkcja ta służy do określania rozdzielczości ekranu w przedziale od 800x600 do 1024x768, oraz sposobu wyświetlania ekranu gry – w oknie lub na całym monitorze. Zanim spróbujesz obejrzeć miasto w trybie okna, upewnij się, czy rozdzielczość twojego monitora jest wyższa niż rozdzielczość gry. Aby to ustalić, kliknij na przycisk Start systemu Windows i wybierz Ustawienia: Panel sterowania. Potem kliknij dwukrotnie na Ekran i wybierz zakładkę Ustawienia. Możesz tam w razie potrzeby zmienić aktualną rozdzielczość monitora. Pamiętaj, że oglądanie gry w trybie okna przy palecie kolorów większej niż 16-bitowa powoduje spowolnienie pracy programu.

Dźwięk. Funkcja ta pozwala wybrać, które dźwięki chcesz słyszeć oraz określić ich głośność.

Szybkość. Przy pomocy tej funkcji możesz zmienić szybkość upływania czasu w grze oraz szybkość przewijania ekranów.

Poziom trudności. W zależności od własnych ambicji i umiejętności możesz określić, jak trudna ma być gra.

Autozapis. Przy włączonej funkcji Autozapisu misja automatycznie zapisuje się co sześć miesięcy w grze, w styczniu i lipcu. Dzięki temu, nawet jeśli zapomnisz zapisać stan gry, będziesz miał do dyspozycji kopię zapasową. Wyłączenie Autozapisu powoduje, że musisz sam pamiętać o każdorazowym zapisaniu gry.

Autoobrona. Funkcja ta sprawia, że twoi dowódcy samodzielnie kierują odpieraniem ataków. Jeśli wolisz osobiście wydawać rozkazy swym wojskom, możesz ją wyłączyć.

Wiadomości. Ostatnia funkcja pozwala określać sposób otrzymywania wiadomości. Dzielą się one na kilka kategorii. Jeśli wybierzesz opcję pełnej wersji wiadomości z określonej kategorii, na czas jej wyświetlania wszelki ruch w mieście ustanie. Skrócona wersja wiadomości



pojawi się także w Okienku komunikatów. Jeśli wybierzesz opcję otrzymywania tylko wiadomości skróconych, będą one wyświetlane jako komunikaty w Okienku komunikatów, bez wstrzymywania gry.

Menu Pomoc. W razie wątpliwości zajrzyj do Pomocy. Znajdziesz w niej mnóstwo informacji na temat zarządzania miastem. Możesz tam również uaktywnić pomoc myszki. Działa ona w formie krótkich opisów, pojawiających się na ekranie, kiedy najedziesz myszką na jakiś obiekt (zwłaszcza przycisk). Menu Pomocy pozwala też włączać opcję wyświetlania ostrzeżeń. Jeśli zrobisz wówczas coś niewłaściwego albo postawisz budowlę, której będzie czegoś brakowało, by mogła prawidłowo funkcjonować, u góry ekranu pokaże się odpowiedni komunikat ostrzegawczy.

"U góry ekranu wyświetlane są także informacje o ilości drachm w skarbcu, liczbie mieszkańców miasta oraz aktualna data. W ten sposób poznałeś najważniejsze narzędzia przywódcy i nadeszła pora, żeby się czegoś dowiedzieć o dwóch podstawowych elementach, bez których nie może się obejść żadne miasto."



Budowle

“Miasto musi się składać z budowli; większość z nich będziesz stawiał w podobny sposób. Najpierw trzeba kliknąć na zakładkę z budowlą, którą chcesz postawić. Załóżmy na przykład, że chcesz zbudować Punkt naprawczy. Kliknij na zakładkę Higiena/Bezpieczeństwo. Zobaczysz przyciski wszystkich budowli związanych z higieną i bezpieczeństwem. Kiedy klikniesz na ten, który symbolizuje Punkt naprawczy, pojawi się czerwony zarys budowli.

Większość budowli można stawiać tylko na oczyszczonym terenie. Jeśli zatem w miejscu planowanej budowy znajduje się jakaś przeszkoda, kliknij na przycisk Oczyść teren i sprawdź, czy da się ją usunąć. Jeśli to niemożliwe, będziesz musiał wybrać dla budowli inną lokalizację.

Kiedy znajdziesz i przygotujesz odpowiednie miejsce, czerwony zarys budowli zmieni się w zielony. Aby ją ustawić, wciśnij przycisk myszki.

Niemal wszystkie budowle mogą prawidłowo funkcjonować tylko wtedy, gdy stoją bezpośrednio obok drogi. Jedyne wyjątki to budowle upiększające, obiekty rekreacyjne i pomniki. Drogi nie muszą też prowadzić do murów, drzewek oliwnych, winorośli, kóz i owiec. Budowanie drogi do kozy czy owcy byłoby zwyczajnie niemądre!

Kiedy jakaś budowla uzyska niezbędnych pracowników, zobaczysz ich, jak pracują (albo się obijają).

Jeśli chcesz, możesz wstrzymać wszelki ruch w mieście na czas stawiania nowych budowli, wciskając klawisz “P”. Uruchamia on pauzę, która jednak nie wpływa na możliwość budowania. Ponowne wciśnięcie klawisza “P” spowoduje wznowienie gry.”

Ludzie

“Drugim kluczowym elementem są ludzie. Jeśli klikniesz na nich prawym przyciskiem myszy, powiedzą ci szczerze, co leży im na sercu. Musisz jednak kliknąć w pobliżu stóp – jeśli zrobisz to gdzie indziej, nie podejmą rozmowy.

Przechodniów w mieście można podzielić na dwie podstawowe kategorie: jedni spacerują bez określonego celu, natomiast inni mają konkretne sprawy do załatwienia. Ci pierwsi świadczą często rozmaite usługi na rzecz mijanych po drodze

budowli. Napotkawszy Blokadę drogi, zawracają. Do przechodniów tego rodzaju należą:

Sportowcy
Poborcy
Niezadowoleni obywatele
Uzdrowiciele
Arystokracja
Złoczyńcy
Domokrążcy
Nadzorcy
Strażnicy
Woziwody

Przechodnie mający konkretne sprawy do załatwienia nie zwracają uwagi na Blokady drogi. Do przechodniów tego rodzaju należą:

Handlarz uzbrojeniem
Rzemieślnicy
Dostawcy
Handlarz żywnością
Handlarz runem
Pasterze kóz
Plantatorzy
Ujeżdżacz
Handlarz oliwą
Pasterze owiec
Handlarz winem

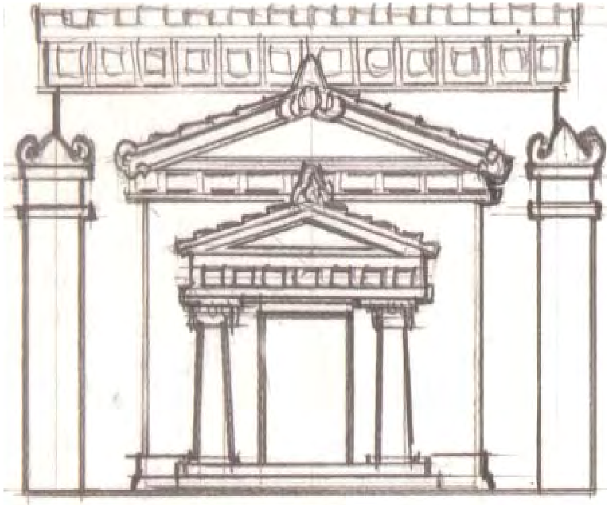
Zawodnicy, aktorzy i filozofowie mają konkretne sprawy do załatwienia, kiedy zdążają ze szkoły do miejsca, w którym mają występować. Po dotarciu do celu stają się zwykłymi spacerującymi przechodniami.”

Przekazawszy te cenne informacje, Tezeusz opuścił miasto, obiecując Demokratesowi, że powróci, gdyby ten potrzebował znowu jego pomocy.

Inne informacje

Demokrates mógł czerpać wiedzę jeszcze z paru innych źródeł. Jeśli kliknął prawym przyciskiem myszy na fundamenty którejś z budowli w mieście, pojawiała się ramka z wszelkimi istotnymi informacjami. W jej lewym dolnym rogu znajdował się znak zapytania. Kliknięcie na niego powodowało przejście do szczegółowego opisu danej budowli w Pomocy.

U góry ekranu przesuwały się ponadto krótkie komunikaty, które na bieżąco informowały Demokratesa o jego popularności oraz warunkach zdrowotnych w mieście, trendach imigracyjnych i zapasach żywności.





Ludność

I tak Demokrates znalazł ziemię, na której mógł osiąść. Kraina wyglądała obiecująco, ale żeby miasto rozkwitło, musiał do niego przyciągnąć najlepszych ludzi w Grecji. Demokrates zdawał sobie świetnie sprawę z tego, że do prowadzenia kampanii wojskowych i obrony miasta konieczna jest arystokracja. Od elit nie można jednak wymagać, by zajmowały się na co dzień fizyczną pracą, niezbędną do prawidłowego funkcjonowania miasta. Do tego potrzebował robotników, którzy by chętnie świadczyli rozmaite usługi na rzecz miasta, a w razie konieczności stawali się zwykłymi żołnierzami w jego armii.

Kiedy tak zastanawiał się nad tym wszystkim, pojawił się przed nim sam Zeus. “Witaj, Demokratesie”, powiedział. “Nie zamieniam już od dawna w ludzi mrówek ani skał, ale mogę ci przynajmniej powiedzieć, jak ich przyciągnąć do twej krainy. Najpierw musisz kliknąć na pierwszą zakładkę w Panelu sterowania, z napisem Ludność.

Kiedy to uczynisz, będziesz miał do wyboru opcje budowania Domów zwykłych i Domów elity.”



Zakładka Ludność

Domy zwykłe

“Zanim będziesz w stanie ściągnąć do miasta elity”, powiedział Zeus, “najpierw musi się ono nieco rozwinąć dzięki pracy robotników. Aby mieli gdzie zamieszkać, kliknij w Panelu sterowania na przycisk Domy zwykłe i przydziel im działki budowlane. Można je wytyczać pojedynczo, wskazując lokalizację i klikając myszką, lub od razu na większym obszarze, przeciągając po nim myszkę. Dopilnuj, żeby wszystkie działki miały bezpośredni dostęp do drogi, dzięki czemu mieszkańcy będą mogli korzystać z usług w mieście. Wybuduj trochę zwykłych domów, a ja wrócę za jakiś czas, by opowiedzieć ci o Domach elity.” To powiedziawszy, Zeus zniknął.

Kiedy Demokrates wytyczył kilka działek zgodnie z zaleceniami Zeusa, pojawili się imigranci, by wybudować sobie domy. Napływali chętnie, w poszukiwaniu szczęścia i przygody. Najpierw postawili sobie skromne Szałasy i żyli z tego, co dała im ziemia. Kiedy jednak zaczęli pracować, ich oczekiwania względem miasta i przywódcy wzrosły.

Rozbudowa domów zwykłych


Szałas

Najpierw zażądali od Demokratesa dostaw żywności z Agory. Ciągłe poszukiwanie czegoś do jedzenia już ich zmęczyło. Kiedy otrzymali żywność, mieli więcej czasu i mogli rozbudować swe domy, przekształcając proste Szałasy w Chałupy.


Chałupa

Wkrótce aspiracje mieszkańców Chałup wzrosły. Woda, którą pili, była mętna i niezbyt im smakowała. Zauważyli, że wszystkie piękne miasta mają Fontanny, często stworzone przez Pegaza albo i samego Posejdona. Mieszkańcy nie domagali się boskiego źródła, chcieli jedynie mieć dostęp do czystej i smacznej wody. Poza tym nudziła ich już codzienna praca i tęsknili za jakimiś rozrywkami. Kiedy Demokrates zapewnił im czystą wodę do picia i nieco rozrywek, znowu postanowili powiększyć swe domy i z Chałup zrobili Chaty.


Chata

Mieszkańcy Chat doszli do wniosku, że żyje im się całkiem nieźle, a Demokrates sprawdza się w roli przywódcy. Kierowani poczuciem lojalności, zdecydowali utworzyć luźną armię, pospolite ruszenie, gotowe do obrony miasta. Wkrótce zapragnęli jednak mieć jeszcze więcej. Ich ubrania były już bardzo zniszczone i dlatego poprosili o owcze runo, by mogli uszyć sobie nowe. Kiedy prośba została spełniona, mieszkańcy Chat ulepszyli je i postawili solidne Domy.


Dom

Część mieszkańców Domów nadal chętnie pomagała bronić miasta w szeregach pospolitego ruszenia. Mieli głębokie poczucie dumy z tego, gdzie mieszkają, ale też widzieli, że w innych miastach żyje się wygodniej. Zapragnęli kolejnych rozrywek oraz więcej tych, do których mieli już dostęp. Kiedy Demokrates spełnił i to życzenie, zmienili swe Domy w Domostwa.


Domostwo

Mieszkańcy Domostw mieli niemal wszystko, o co prosili, ale nadal czegoś im brakowało. Jedzenie wydawało im się cokolwiek zbyt mało wyrafinowane, a po ciężkim dniu pracy przyjemnie by było natrzeć ciało czymś aromatycznym i odświeżającym. Poprosili więc o oliwę z oliwek. Szczęśliwi i wypoczęci, z radością walczyli za ojczyznę, a swe Domostwa jeszcze bardziej powiększyli, budując Wille.

Mieszkańcy Willi opływali w dostatek. Mieli jedzenie, czystą wodę, owcze runo i oliwę, a do tego całą gamę rozrywek kulturalnych. Mimo to zapragnęli jeszcze większej gamy rozrywek kulturalnych, kiedy zaś Demokrates zadbał i o to, przebudowali swe Wille w Kamienice. Zwykły robotnik nie mógł oczekiwać

więcej od życia i dorobiwszy się Kamienicy, czuł, że niczego lepszego już nie potrzebuje.

Skąd Demokrates wiedział, czego chcieli mieszkańcy? Pytał ich o to, klikając na domy prawym przyciskiem myszki.

Niekiedy, choć zapewniał swym ludziom to, o co prosili, nie rozbudowywali swych domów. Jeśli walory estetyczne okolicy są niskie, mieszkańcom szkoda bowiem było czasu na upiększanie domów. Przystępowali do tego niezwłocznie, gdy tylko Demokrates zwiększył atrakcyjność miejsca, w którym mieszkali.


Willa

Bywało, że domy powracały do bardziej prymitywnej formy. Działo się tak, gdy mieszkańcom któregoś z nich zabrakło czegoś, co uważali za niezbędne do życia. Na przykład jeśli w Willi zabrakło oliwy, niszczała i zamieniała się z powrotem w Domostwo. Jeszcze gorzej działo się, kiedy w Kamienicy zabrakło jedzenia, jej mieszkańcy musieli bowiem przenieść się znowu do Szałasu.


Kamienica

Demokrates zapełnił miasto robotnikami, a Zeus zgodnie z obietnicą powrócił, by opowiedzieć mu o Domach elity.

Domy elity

“Aby przyciągnąć do miasta arystokrację”, rzekł, “musisz jej zapewnić wszelkie luksusy, jakich się będzie spodziewać. Zanim więc przystąpisz do budowy domu elity, upewnij się, czy w mieście jest wystarczający zapas jedzenia, runa i oliwy. Arystokrata nawet nie będzie się zastanawiał nad zamieszkaniem w domu, w którym brakowałoby tak elementarnych rzeczy.”

“Co więcej”, dodał Zeus, “domy elity muszą się znajdować w atrakcyjnej okolicy. Arystokraci lubią się otaczać pięknem i kulturą, trzeba im więc zapewnić w pobliżu mnóstwo rozrywek kulturalnych (więcej na następnych stronach), a także zadbać o wysokie walory estetyczne miejsca, w którym mają zamieszkać (więcej na następnych stronach). Jeśli będzie ci brakowało czegoś, by móc postawić dom elity, pojawi się stosowny krótki komunikat.”

Potężny Zeus znowu zniknął. Demokrates upewnił się, że ma wszystko, czego potrzeba, by przyciągnąć arystokratów, i kliknął na przycisk Domy elity. Potem wybrał miejsce w mieście i kliknięciem postawił skromny dom z osobnym źródłem wody, by mieszkańcy nie byli zależni od woziwodów. Nie zapomniał też

o drodze, aby arystokraci mogli korzystać z rozmaitych usług. Wkrótce do domu wprowadzili się pierwsi greccy arystokraci.

Rozbudowa domów elity

Przybysze wysokiego rodu szybko przekształcili pusty dom w Rezydencję. Żyło im się przyjemnie, ale wkrótce zauważyli, że właściwie wiodą życie tylko minimalnie lepsze niż najbogatsi z robotników. Nie mogli nawet walczyć za swe miasto, ponieważ nie posiadali potrzebnej do tego broni i zbroi! Ogarnął ich wstyd, podobnie jak Heraklesa, po tym jak Hera odebrała mu rozum. Pragnęli czegoś, co by ich odróżniało od plebsu. Zaczęli się domagać, by z Agory dostarczono im uzbrojenie, dzięki czemu mogliby zostać hoplitami. A żeby jeszcze bardziej zaakcentować swą odmienność od robotników, zażądali też szerszego dostępu do kultury.

Kiedy Demokrates spełnił te życzenia, elita szybko przekształciła Rezydencje w Dworki. Część została hoplitami, którzy stanowili trzon armii. Mieszkańcy Dworków byli niezmiernie dumni z siebie i swego miasta.

Arystokraci spędzali długie godziny na niekończących się sympozjonach. Wkrótce uznali, że potrzeba im wina z Agory i kolejnych rozrywek kulturalnych, by mogli wystawniej podejmować przyjaciół. Demokrates dał im, czego chcieli, a mieszkańcy Dworków rozbudowali je i przekształcili w Dwory.

Mieszkańcy Dworów również walczyli z dumą za swe miasto jako hoplici. Część z nich chciała jednak zrobić dla niego coś więcej. Gdyby tylko dostarczono im konie z Dużej agory, mogliby utworzyć jazdę. Swe rumaki karmiliby żywnością z Agory. Demokrates uznał ich racje, spełnił to życzenie i zapewnił im też nowe rozrywki, wznosząc Stadion (więcej na następnych stronach). I tak mieszkańcy Dworów przekształcili je w Pałacyki, najwspanialsze budowle mieszkalne w mieście.

Mieszkańcy wszystkich rodzajów Domów elity byli zadowoleni z miasta, jeśli tylko Demokrates dbał o odpowiedni poziom ich życia. Musieli mieć zapewnione ciągłe dostawy żywności, runa i oliwy z Agory, a także mieszkać w okolicy o wysokich walorach estetycznych. Potrzebowali też dostępu do kultury w rozmaitych formach. Jeśli któryś z tych warunków nie był spełniony, niezwłocznie się wyprowadzali, pozostawiając za sobą zrujnowane opuszczone domy.

Podobnie jak w przypadku Domów zwykłych, jeśli w jakimś Domu elity zabrakło czegoś, co mieszkańcy uważali za niezbędne do życia, cofał się on do bardziej prymitywnej formy.

Uwaga z rozbudową domów

Zeus powrócił do Demokratesa, by przekazać mu następującą radę: "Jeśli mieszkańcy miasta o coś cię poproszą, nie znaczy to, że natychmiast musisz spełnić ich prośbę. Czasem może to być zbyt kosztowne. Może się też zdarzyć i tak, że lepiej będzie celowo nie dostarczyć części arystokratów koni, by zapewnić sobie



Zeus obmyśla idealny układ miasta.

wystarczającą liczbę hoplitów w armii. Poza tym w większych domach może zamieszkać więcej ludzi, musisz więc sprawdzić, czy będzie dla nich dość pracy i żywności, a dopiero potem ewentualnie dać im to, czego potrzebują do rozbudowy domów.

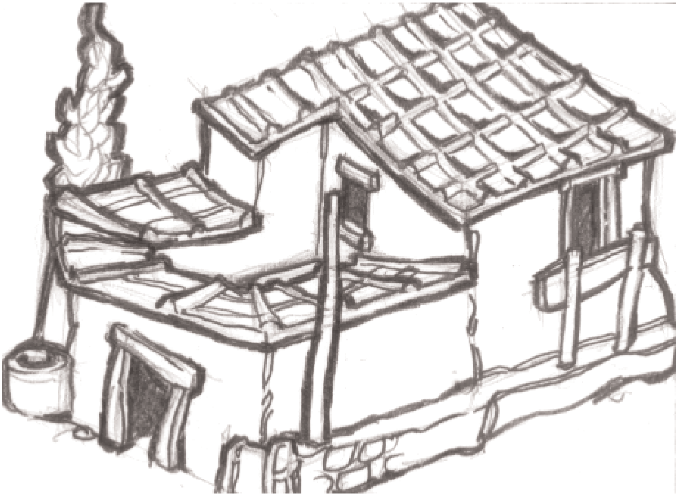
Zarządzanie ludnością

Kiedy Demokrates wybrał zakładkę Ludność, by przystąpić do budowy domów, zobaczył także informacje, które pomogły mu w zarządzaniu. Najpierw dowiedział się, ilu jeszcze ludzi mogą pomieścić domy. Potem sprawdził, czy ludzie przenoszą się do miasta, opuszczają je, czy też liczba jego mieszkańców się nie zmienia. Na koniec zapoznał się z najpoważniejszym problemem ograniczającym imigrację – o ile były jakieś problemy - i danymi o liczbie imigrantów, jacy przybyli w poprzednim miesiącu.

Aby się bliżej przyjrzeć ludności miasta, Demokrates sięgnął po dokładniejsze informacje, klikając na Szkło powiększające. Wykres Ludność - Historia pokazał mu, jak kształtowała się imigracja i emigracja w ciągu całej historii miasta oraz to, jak rosła i malała liczba ludności.

Z wykresu Ludność - Klasy społeczne dowiedział się, ilu mieszkańców było robotnikami i walczyło w szeregach pospolitego ruszenia, ilu było hoplitów, a ilu jeźdźców.

Na koniec Demokrates kliknął u góry Panelu sterowania na przycisk Pokaż zapasy, by zajrzeć do domów w mieście i sprawdzić, czy są odpowiednio zaopatrzone w niezbędne towary. Powyżej pojawiło się wówczas wszystko to, co było niezbędne do funkcjonowania domu. Jeśli tło mrugało na czerwono, Demokrates wiedział, że w domu brakuje lub wkrótce zabraknie danego towaru.





Rolnictwo

Wiemy, że Demokrates zdołał zapewnić swym ludziom jedzenie, gdyż w przeciwnym razie nigdy nie udałoby mu się przyciągnąć do miasta arystokratów. Skąd jednak wiedział, jak uprawiać ziemię? Czy to sama Demeter zeszła z Olimpu i nauczyła go rolnictwa, tak jak kiedyś Triptolemosa? A może Dionizos ofiarował mu ze swych winnic sadzonki winnej latorośli? Jednego wszak możemy być pewni: myślistwa mogła go nauczyć tylko bogini Artemida.



Zakładka Rolnictwo

W istocie Demokrates zdobywał wiedzę o rolnictwie z wielu różnych źródeł. Naukę rozpoczął kliknąwszy na zakładkę Rolnictwo. Ujrzał wówczas cztery przyciski: Plantacje, Sady, Zwierzęta oraz Ziemia i morze. Najpierw wybrał uprawy, specjalność Demeter.

Uprawy

Szlachetna bogini Demeter wzięła Demokratesa na stronę i tak go pouczała: “Przede wszystkim musisz pamiętać o tym, by zakładać uprawy jedynie na łąkach, gdyż tylko one są wystarczająco urodzajne. Poznasz je po purpurowych kwiatach, świadczących o żyznej glebie. Aby założyć plantację, kliknij na przycisk Uprawy i zdecyduj, co chcesz uprawiać.

Musisz też, drogi Demokratesie, zadbać o to, by wszystkie plantacje były połączone drogą z jakąś budowlą, gotową przyjmować wyprodukowaną żywność. W przeciwnym razie dostawcy z plantacji nie będą mieli gdzie dostarczać towarów.



Plantacja

Jeśli tylko założysz plantację na rok przed porą zbiorów i zapewnisz jej odpowiednią liczbę pracowników, możesz liczyć na pełny plon. Plon częściowy uzyskasz, gdy na plantacji będzie zbyt mało robotników bądź też spóźnisz się z jej założeniem.

W Grecji można zakładać trzy rodzaje upraw: pszenicy, marchwi i cebuli. Chrupiącą marchew i aromatyczne cebule zbiera się w kwietniu. Są przechowywane w Spichlerzu i zjadane przez ludzi. Warzywa te można także składować w Hurtowni lub Porcie handlowym, jeśli zamierzasz je eksportować do innego miasta. W takim wypadku pamiętaj, że dostawcy z plantacji będą najpierw próbowali dostarczyć towar do jakiegoś składu handlowego, a dopiero potem ewentualnie do Spichlerzy.

A teraz opowiem ci o plantacjach pszenicy. Pszenicę zbiera się w lipcu, na kilka miesięcy przed powrotem mojej ukochanej Persefony do królestwa zmarłych. Zboże może być pożywieniem dla ludzi, a także paszą dla koni. Jeśli posiadasz Stadninę, która potrzebuje pszenicy, dostawcy z plantacji najpierw będą próbować dostarczyć ją właśnie tam. Pszenicę dla koni można także składować w Magazynie. Pamiętaj jednak, że nie nadaje się ona wówczas dla ludzi, a jedynie na paszę, dostarczaną potem do Stadniny. Musisz też dopilnować, by Magazyn wiedział, że ma przyjmować dostawy pszenicy. W tym celu kliknij na niego prawym przyciskiem myszy, a potem klikaj na przycisk obok napisu “Pszenica”, aż pojawi się komunikat “Przyjmij”. Musisz wówczas określić, ile zboża ma być przyjęte, klikając na przyciski przewijania obok podanego górnego limitu (więcej o dyspozycjach dla Magazynu znajdziesz na następnych stronach).

Jeśli chcesz, by pszenicę produkowaną przez plantacje jedli ludzie, musi ona trafiać do Spichlerza, tak jak wszystkie inne rodzaje żywności. Handlarz żywnością z Agory nigdy nie wybierze się po towar do Magazynu.

Oczywiście, jeśli chcesz pszenicę eksportować, możesz nakazać jej przyjmowanie Hurtowni lub Portowi handlowemu. W takim wypadku dostawcy z plantacji będą się z nią kierować najpierw do jakiegoś składu handlowego, a dopiero potem ewentualnie do Spichlerza.”

“Teraz wiesz już wszystko to, czego nauczyłam kiedyś Triptolemosa”, powiedziała Demeter, “mogę cię więc pożegnać.”

To rzekłszy, zniknęła. Zaraz jednak pojawili się dwaj kolejni bogowie - Dionizos i Atena, którzy przybywali, by opowiedzieć Demokratesowi o winnicach i drzewkach oliwnych.



Sady

“Witaj, przyjacielu!”, zagrzmiał rubaszny Dionizos. “Podobno chcesz zasadzić w swym pięknym mieście trochę winorośli! To bardzo mądra decyzja.”

“A cóż ty możesz powiedzieć o mądrości, Dionizosie?” przerwała mu Atena, “O ile wiem, to moja działka! Znam się poza tym co nieco na uprawianiu oliwek i chętnie przekażę tę wiedzę Demokratesowi.”

“Najpierw musisz zatem wybudować Domek plantatorów. Można go postawić na każdym rodzaju terenu nadającego się pod zabudowę, niekoniecznie na urodzajnej łące. Żeby mógł prawidłowo funkcjonować, potrzebuje drogi. Aby wybudować Domek plantatorów, kliknij na przycisk Sady i wybierz odpowiednią pozycję z listy.



Domek plantatorów

Robotnicy z Domku plantatorów znają się doskonale na pielęgnacji zarówno drzewek oliwnych, jak i winorośli. Co miesiąc jeden z nich obchodzi wszystkie sady, by przystrzyc gałęzie i pnącza.

Im częściej przystrzygane są drzewka czy winorośle, tym szybciej rosną. Tempo wzrostu jest najszybsze, jeśli dana roślina była przystrzyżona w ciągu ostatnich kilku miesięcy. W przeciwnym razie tempo ulega spowolnieniu. Roślina, której od bardzo dawna nie oglądał żaden plantator, w ogóle przestanie się rozwijać.

Kiedy nadchodzi pora zbiorów, z Domku plantatorów rusza grupa robotników, którzy zajmą się zbieraniem owoców. Zbiory trwają dwa miesiące.

Oczywiście, żeby móc zbierać oliwki, najpierw trzeba zasadzić nieco drzewek oliwnych. Mogą one rosnąć tylko na łące, ale niekoniecznie wzdłuż drogi. Plantatorzy bardzo lubią spacerować po gajach oliwnych. Pora zbiorów w przypadku oliwek zaczyna się w styczniu.”

“Jeśli już skończyłaś tę paplaninę, przemądrzała Atenko”, wszedł jej w słowo Dionizos, “to może teraz ja opowiem naszemu przyjacielowi o niezrównanych winoroślach!”

“Winorośle uprawia się podobnie jak drzewka oliwne. Najważniejsza różnica polega na tym, że zbiory zaczynają się nie w styczniu, lecz w październiku.”

“Kiedy pora zbiorów dobiegnie końca, wszystkie niezebrane na czas winogrona i oliwki niszczeją.”

“Przy okazji”, wtrąciła się Atena, “nie zapomnij połączyć Domku plantatorów drogą z budowlami, które potrzebują oliwek lub winogron. Może to być Magazyn albo jakiś skład handlowy, jeśli chcesz eksportować zebrane owoce. Oliwki można także dostarczać do Tłoczni, zaś winogrona do Winiarni. Jeśli zapom-

nisz wybudować drogę z Domku plantatorów do przynajmniej jednego obiektu zainteresowanego owocami, dostawca nie będzie miał dokąd się udać i wyjdzie na głupka.”

Potem bogowie życzyli Demokratesowi powodzenia i poszli swoją drogą. Ledwo zniknęli, a w powietrzu rozległy się dźwięki fletu. To mogło oznaczać tylko jedno: nadchodził Pan, by nauczyć Demokratesa, jak hodować zwierzęta.



Atena tłumaczy, jak dbać o sady, podczas gdy Dionizos delektuje się owocami swej pracy.

Zwierzęta

“Chcesz więc, żeby stary kozioł powiedział ci to i owo o hodowaniu zwierząt”, zagaił Pan. “Owce i kozy nie mają zbyt wielkich wymagań, trzeba tylko wiedzieć, jak do nich podejść.”

Kozy i Mleczarnie. “Żeby móc hodować kozy, najpierw musisz wybudować Mleczarnię. To chyba jasne: jeśli nikt ich nie będzie pilnował, to zwyczajnie ci uciekną”.

“Aby wybudować Mleczarnię, kliknij na przycisk Zwierzęta i wybierz odpowiednią pozycję z listy. Mleczarnia musi stać koło drogi, ale niekoniecznie na łące.



Mleczarnia

Kiedy dorobisz się Mleczarni, możesz umieścić na łące kozy, moje kuzynki. W każdej Mleczarni jest dość pasterzy, by przypilnować kilka sztuk tych zwierząt. Jeśli chcesz mieć więcej kóz, będziesz musiał postawić więcej Mleczarni.

Pasterze kóz pilnują, by stado nie odeszło zbyt daleko. Kiedy nadejdzie pora dojenia, sami się tym zajmą i wrócą do Mleczarni z bańkami pełnymi mleka. W Mleczarni jest ono przerabiane na ser, który trafia następnie do Spichlerza lub jakiegoś składu handlowego.

Zadbaj o połączenie Mleczarni drogą ze Spichlerzem lub składem handlowym, by dostawcy mieli dokąd się udać.”



Owce i Szopy postrzygaczy. “Z owcami i Szopami postrzygaczy jest podobnie jak z kozami i Mleczarniami”, mówił dalej Pan. “Szopa postrzygaczy również musi stać obok drogi, ale niekoniecznie na łące. Kiedy ją wybudujesz, możesz umieścić na łące kilka owiec. Jeśli zechcesz mieć więcej tych zwierząt, będziesz musiał postawić dodatkowe Szopy postrzygaczy.



Szopa postrzygaczy

Jeśli będziesz czcił Atenę, twe Szopy postrzygaczy będą dostarczać więcej runa.

Pasterze doglądają owiec, a kiedy nadejdzie pora, strzygą je, znosząc wełnę do Szopy postrzygaczy, gdzie powstaje z niej owcze runo, wykorzystywane przez ludzi. Dostawcy dostarczają je stamtąd do Magazynu lub składu handlowego, o ile tylko Szopa jest połączona z którąś z tych budowli drogą.”

“Owce i kozy, podobnie jak ja, lubią jeść. Pasą się na kawałku łąki, dopóki nie ogołocą go ze wszelkich jadalnych roślin. Potem przenoszą się w inne miejsce i zaczynają nową ucztę. Rośliny na łące z czasem odrastają, ale zanim to nastąpi, nie da się na niej wypasać żadnych innych zwierząt. Można natomiast zakładać w takich miejscach plantacje i sady.

I jeszcze jedno: uważaj na wilki. Schrupać owcę czy kozę to dla nich pestka. Pasterze zwykle dobrze strzegą stad, ale wilki są sprytne i czasem udaje im się ich przechytrzyć.”

Pan podniósł swój flet i zniknął. Ledwo Demokrates miał czas zastanowić się nad tym, co od niego usłyszał, a już pojawiła się Artemida, bogini łowów, wraz z dziwnym towarzyszem, który co chwilę zmieniał postać. To nie mógł być nikt inny jak Proteusz, bóg morskich stad.

Ziemia i morze

“Masz niezwykłe szczęście, śmiertelniku”, powiedziała Artemida,” że twym losem interesuje się aż tylu bogów. Myślę, że razem z Proteuszem również ci pomożemy. Zdradzę ci tajniki sztuki polowania na zwierzęta lądowe i morskie.



Domek myśliwski

Myślistwo. Tylko jedno jadalne dzikie zwierzę porusza się na tyle wolno, by zdołały go dosięgnąć oszczepy śmiertelników: dzik. Aby móc polować na dziki, kliknij na przycisk Ziemia i morze i wybierz Domek myśliwski. Możesz go umieścić na dowolnym terenie nadającym się pod zabudowę, tak jednak, by prowadziła do niego jakaś droga.

W pełni funkcjonujący Domek myśliwski wysyła myśliwych w poszukiwaniu dzików. Są oni gotowi pokonywać nawet duże odległości, ale im bliżej napotkają stado, tym szybciej wrócą ze zdobyczą.

Po udanym polowaniu myśliwi znoszą mięso do Domku myśliwskiego, gdzie jest przygotowywane do zjedzenia przez was, śmiertelników. Gotową dziczyznę dostawca zabiera do Spichlerza lub - jeśli nią handlujesz - do jakiegoś składu handlowego, pod warunkiem jednak, że Domek myśliwski jest z odpowiednią budowlą połączony drogą.

Uważaj, śmiertelniku. Dziki to bardzo niebezpieczne zwierzęta. Rozgniewane, potrafią zaatakować myśliwych i nawet ich zabić. Nie mów, że cię nie ostrzegłam."

Połowy. Teraz przyszła kolej na Proteusza. "Chcesz więc polować także i na moje stworzenia. Trudno cię winić - są naprawdę smaczne.



Przystań rybacka

Jeśli zobaczysz pływające w wodzie ryby, będziesz je mógł łowić. Najpierw jednak trzeba wybudować Przystań rybacką. Kliknij w tym celu przycisk Ziemia i morze, a potem wybierz z listy Przystań rybacką."

"Przystań rybacka musi oczywiście znajdować się nad wodą", mówił dalej Proteusz. "Postaw ją na prostym odcinku wybrzeża, kiedy czerwony zarys budowli zmieni kolor na zielony. Przystań rybacka może być oddalona od łowisk, ale im mniejszą odległość mają do pokonania rybacy, tym efektywniej pracują."

"Po wybudowaniu Przystani rybackiej rybacy zaczną budować łódź z tego, co znajdą pod ręką. Kiedy skończą, wypłyną na ryby. Po udanym połowie wrócą do Przystani rybackiej, gdzie ryby oprawia się przed wysyłką do Spichlerza lub, jeśli nimi handlujesz, do jakiegoś składu handlowego. Zadbaj o to, by Przystań rybacka była połączona drogą z którąś z tych budowli."

Jeśli będziesz czcił Posejdona, twoje Przystanie rybackie i Poławiacze jeżowców będą dostarczać więcej owoców morza.

Zbieranie jeżowców. "Zbieranie kolczastych jeżowców nie jest zajęciem łatwym, ale są one tak smaczne, że warto się potrudzić.



Domek Poławiaczy jeżowców

Jeżowce będziesz mógł zbierać, jeśli tylko je zobaczysz gdzieś przy brzegu. Wcześniej trzeba jednak wybudować domek Poławiaczy jeżowców. W tym celu kliknij na przycisk Ziemia i morze i wybierz z listy pozycję Poławiacze jeżowców. Stawiając domek, musisz wziąć pod uwagę dwie rzeczy. Po pierwsze, pod budowę potrzebny jest prosty fragment wybrzeża bez żadnych przeszkód terenowych. Po drugie, zbieracze nie będą mogli w drodze po jeżowce przekraczać głębokich zbiorników wodnych. Dlatego najlepiej budować domek na tym samym brzegu, przy którym żyją jeżowce. Do domku Poławiaczy jeżowców musi też prowadzić droga, gdyż inaczej nie będzie prawidłowo funkcjonował.

Z wybudowanego i uruchomionego domku zaczną wychodzić poławiacze, którzy brodząc w wodzie będą szukać jeżowców, a potem znosić je z powrotem. Oczyszczone i przygotowane jeżowce dostawca zabierze następnie albo do Spichlerza, albo do jakiegoś składu handlowego eksportującego żywność. Aby mógł wykonywać pracę, musisz zadbać o połączenie drogą domku Poławiaczy jeżowców z jakimś Spichlerzem lub składem handlowym."

Nauka Demokratesa dobiegła końca. Dowiedział się wiele i mógł teraz wykorzystać tę wiedzę dla dobra swego miasta.



Zarządzanie produkcją żywności

Nie minęło wiele czasu, a w mieście Demokratesa pojawiły się rozmaite budowle rolnicze. Czuwanie nad tym, co się w nich dzieje, było możliwe dzięki informacjom dostępnym na zakładce Rolnictwo.

Zakładka ta pokazywała Demokratesowi, ilu ludzi może wyżywić przy aktualnym poziomie produkcji i importu żywności, czy produkuje dość żywności i czy w przyszłości może potrzebować jej więcej. Dzięki niej wiedział też, na ile miesięcy wystarczy żywności zmagazynowanej w mieście.

Aby uzyskać bardziej szczegółowe informacje, wystarczyło kliknąć na Szkło powiększające. Wówczas Demokrates dowiadywał się, ile było w mieście budowli produkujących różne rodzaje żywności, ile jej ładunków wytwarzała każda z nich miesięcznie oraz ilu ludzi każda mogła wykarmić.

Jeśli Demokrates chciał obejrzeć wszystkie swe budowle związane z rolnictwem, tak by nie przesłaniały ich żadne inne, klikał na przycisk Pokaż rolnictwo. Mógł wtedy łatwo sprawdzić, czy wszystkie funkcjonują prawidłowo.



Przemysł

Legenda o Demokratesie na tym bynajmniej się nie kończy. Mądrzy ludzie powiadają, że pewnego dnia zaczął się rozglądać po swym mieście, by rozważyć, co robić dalej. Dookoła widział schludne domki i plantacje produkujące żywność dla ich mieszkańców. Kiedy tak spacerował po sadach, przyszło mu do głowy, że mógłby coś zrobić z tymi wszystkimi winogronami i oliwkami. Potem przypomniały mu się pobliskie skały połyskujące rudami metali i złoża przedniej jakości marmuru. Na pewno surowce te można by wykorzystać dla dobra miasta i jego mieszkańców.



Zakładka Przemysł

Wtem na sąsiednim pagórku zobaczył trzy zmierzające w jego kierunku zwaliste postaci. Kiedy podeszły bliżej, Demokrates spostrzegł, że mają tylko po jednym oku! To byli cyklopi! Przerażony, chciał już wziąć nogi za pas, kiedy jeden z nich zawołał "Zaczekaj, Demokratesie! Przyszliśmy, żeby ci pomóc! Od czasu tego pożałowania godnego incydentu z Polifemem i Odyseuszem ludzie niesłusznie przestali nam ufać!" Demokrates zatrzymał się ostrożnie, obrócił i zapytał: "A w czym właściwie chcecie mi pomóc?"

"Znamy się doskonale na przemyśle i produkowaniu towarów", odparł jeden z nich, wraz z towarzyszami siadając niezgrabnie na ziemi. "Ostatecznie to my wykuwamy pioruny dla Zeusa i wszystko, co tylko wymyśli Hefajstos. Nazywam się Steropes, a to są Brontes i Arges. Aby uruchomić w mieście jakikolwiek zakład przemysłowy, najpierw musisz otworzyć zakładkę Przemysł."

Surowce

"W Grecji występuje kilka rodzajów surowców, ale nie każde miasto ma dostęp do wszystkich. Surowce te to:

Marmur. Jeśli zauważysz gdzieś wśród trawy duży fragment płaskiej skały o szaro-białym kolorze, to znaczy, że znalazłeś złoża marmuru. Kamień ten jest potrzebny do budowy Świątyń, można go też eksportować.



Warsztat kamieniarski

Jeśli faktycznie możesz pozyskiwać marmur, to po kliknięciu na przycisk Surowce zobaczysz na liście pozycję Warsztat kamieniarski. Żeby warsztat ten prawidłowo funkcjonował, trzeba go wybudować przy drodze.

Uruchomiony Warsztat kamieniarski wysyła kamieniarzy do kamieniołomu. Tam wykuwają oni potężne bloki marmuru, które woły wiozą następnie z powrotem do Warsztatu. W miarę eksploatacji złóż wyrobisko w kamieniołomie będzie się stopniowo powiększać.

W Warsztacie inni kamieniarze dzielą przywiezione bloki na mniejsze marmurowe płyty. Każdą z nich wóz zabiera niezwłocznie jednej z budowli przyjmującej ten materiał: Magazynu, Portu handlowego lub Hurtowni. Upewnij się, czy Warsztat kamieniarski jest połączony drogą z budowlą, do której ma trafiać marmur. W przeciwnym razie dostawca będzie się kręcił w miejscu.

Marmur jest co prawda potrzebny do wznoszenia świątyń, ale Warsztat kamieniarski nigdy nie dostarcza go bezpośrednio na plac budowy. Dostawy realizowane są wyłącznie poprzez Magazyn.



Warsztatu kamieniarskiego nie trzeba koniecznie budować w pobliżu kamieniołomu. Im jednak ta odległość jest mniejsza, tym wydajniej pracuje Warsztat.

Rudy srebra. Jeśli zauważysz leżące pośród skał bryłki srebra, będziesz mógł najprawdopodobniej wydobywać ten metal z ziemi i bić monety zwane drachmami. Aby się upewnić co do tego, kliknij na przycisk Surowce. Jeżeli zobaczysz na liście Mennicę, masz dużo szczęścia! Mennica funkcjonuje prawidłowo tylko wtedy, gdy stoi obok drogi. Niekoniecznie musi znajdować się blisko złóż rud srebra, ale im ta odległość jest mniejsza, tym szybciej z cennego kruszcu będą produkowane drachmy.



Mennica

Jeśli chcesz, by twoje Mennice pracowały wydajniej, czcij Hadesa. Błogosławieństwo tego boga zwiększa tempo produkcji drachm.

Uruchomiona Mennica będzie wysyłać górników po rudę srebra i odbierać ją potem od nich. Każde pojedyncze złoże może być eksploatowane tylko przez jednego górnika naraz. W Mennicy z wytopionego srebra będą wybijane monety, które automatycznie znajdą się w twoim skarbcu.

Rudy miedzi. Jeśli zauważysz leżące pośród skał bryłki miedzi, będziesz mógł najprawdopodobniej wydobywać ten metal z ziemi i produkować brąz. Aby się upewnić co do tego, kliknij na przycisk Surowce i sprawdź, czy na liście znajduje się Odlewnia.



Odlewnia

Hades jest przyjacielem Odlewni. Kiedy je pobłogosławi, pracują one wydajniej.

Zadbaj o to, by stała ona przy drodze, gdyż inaczej nie będzie mogła prawidłowo funkcjonować. Odlewnia nie musi się znajdować blisko źródła rudy miedzi, ale im ta odległość jest mniejsza, tym szybciej górnicy będą dostarczać surowiec.

Uruchomiona Odlewnia wysyła górników po miedź. Każdy z nich zajmuje się eksploatacją jednego określonego złoża i przynosi rudę z powrotem do Odlewni, gdzie po stopieniu z powszechnie dostępną cyną powstaje brąz.

Z brązu można w Zbrojowni produkować uzbrojenie, w Pracowni rzeźbiarskiej odlewać rzeźby, lub też po prostu go eksportować. Upewnij się, czy Odlewnia jest połączona drogą z budowlą, do której ma trafiać brąz, by dostawca mógł wykonywać swą pracę.

Tartak. Jeśli na twoich ziemiach rosną lasy, możesz ścinać drzewa i pozyskiwać drewno. Jest ono potrzebne do budowy Świątyń i trier, można je też eksportować. Aby

sprawdzić, czy możesz produkować drewno, kliknij na przycisk Surowce i poszukaj pozycji Tartak.

Do prawidłowego funkcjonowania Tartaku niezbędna jest droga. Zakład ten nie musi się znajdować blisko lasu, ale im ta odległość jest mniejsza, tym wydajniej pracuje Tartak.



Tartak

Uruchomiony Tartak wysyła drwali do lasu, by ścinali drzewa. Z przyciągniętych z powrotem kłód powstają deski. Po gotowy ładunek przyjeżdża do Tartaku wóz, który w pierwszej kolejności zabiera je do Przystani trier. Jeśli żadna z nich nie potrzebuje desek, natomiast twoje miasto eksportuje drewno, woźnica uda się do Hurtowni lub Portu handlowego. Jeżeli nie jest to dla ciebie towar eksportowy, lub też żaden skład handlowy nie może go przyjąć, deski zostaną dostarczone do Magazynu. Zadbaj o to, by Tartak był połączony drogą z budowlą, do której ma trafiać drewno. W przeciwnym razie wóz nie będzie mógł wyruszyć.

Nawiasem mówiąc, drewno nigdy nie jest przewożone bezpośrednio z Tartaku na plac budowy Świątyni. Wszystkie dostawy są realizowane poprzez Magazyn."

"To tyle, jeśli chodzi o surowce z ziemi", zakończył swój wykład Steropes. "Jak widzisz, większość z nich używana jest do budowy, jedynie z brązu można otrzymywać inne produkty. To samo dotyczy winogron i oliwek. Atena i Dionizos opowiedzieli ci już, jak je uprawiać."



Dwaj pozostali cyklopi poklepali Steropesa po plecach. “Brawo!”, rzekł Brontes. “Fantastycznie to wyjaśniłeś! Kto jak kto, ale my na pewno znamy się na przetwarzaniu surowców. Teraz kolej na mnie.”



Tłocznia

Jeśli będziesz czcił Atenę, może ci ona ofiarować oliwki i oliwę ze swego świętego gaju.

Wytwórnie

“Najpierw kliknij na zakładce Przemysł przycisk Wytwórnie. Zobaczysz listę wytwórni produkujących rozmaite towary. Warunkiem jest dostęp do odpowiednich surowców:

Oliwa. Oliwa powstaje z oliwek, te zaś najłatwiej uzyskać, sadząc gaj drzewek oliwnych i budując Domek plantatorów. Jeśli jest to niemożliwe, trzeba oliwki kupić od przywódcy jakiegoś innego miasta.

Prócz oliwek musisz oczywiście dysponować także Tłocznią. Aby ją wybudować, wybierz zakładkę Przemysł i kliknij na przycisk Wytwórnie. Z listy wybierz następnie pozycję Tłocznia.



Steropes, Brontes i Arges odsłaniają przed Demokratesem tajniki przemysłu.

Zakład ten trzeba koniecznie wybudować przy drodze, która połączy go ze źródłem oliwek. W przeciwnym razie nigdy nie trafią one do Tłoczni, choćby ich było w mieście nie wiem jak dużo. Oliwki mogą być dostarczane bezpośrednio z Domku plantatorów, Magazynu, lub, jeśli je importujesz, z Hurtowni bądź Portu handlowego.

Kiedy Tłocznia skompletuje załogę i otrzyma oliwki, rozpocznie się produkcja oliwy. Zobaczysz, jak robotnicy obsługują prasę, napełniają amfory złocistym płynem i ładują je na wóz. Kiedy wóz się zapełni, dostawca z Tłoczni poszuka miejsca, do którego będzie mógł zawieźć towar. Jeśli eksportujesz oliwę, w pierwszej kolejności sprawdzi sprzedające ją Hurtownie i Porty handlowe. Jeśli jej nie eksportujesz, lub też składy handlowe nie są w stanie więcej jej przyjąć, dostawca rozejrzy się za jakimś Magazynem. Sprawdź, czy Tłocznia jest na pewno połączona drogą z budowlą, do której ma trafiać oliwa - nie chcesz chyba, żeby dostawca wyglądał, jakby Meduza zamieniła go w kamień.

Po oliwę w Magazynie przyjdzie handlarz z Agory, za pośrednictwem którego znajdzie się ona w domach mieszkańców miasta. Cenią ją w Grecji wszyscy – tak prości ludzie, jak i arystokraci. W gruncie rzeczy, dopóki nie zapewnisz sobie dostaw oliwy, w ogóle nie będziesz mógł budować Domów elity.



Winiarnia

Wino. Arystokraci lubią się raczyć winem niemal tak samo jak centaury. Wino można też eksportować do innych miast.

Aby produkować ten szlachetny trunek, potrzeba przede wszystkim winogron. Najprościej zasadzić w tym celu winorośle i wybudować Domek plantatorów. Jeśli gleba jest do tego nieodpowiednia, możesz kupić surowiec od przywódcy innego miasta.

Dionizos lubi się dzielić winem z tymi, którzy oddają mu cześć.

Oczywiście, będziesz też musiał postawić Winiarnię – koniecznie obok drogi. Pamiętaj o połączeniu zakładu ze źródłem winogron. Winiarnia może je otrzymywać z Domku plantatorów lub Magazynu, a jeśli je importujesz, to także z jakiejś Hurtowni albo Portu handlowego.

Kiedy Winiarnia skompletuje załogę i otrzyma winogrona, rozpocznie się produkcja wina. Robotnicy będą je rozlewać do dzbanów, a te układać następnie na wóz. Z pełnym wozem dostawca uda się do któregoś z Magazynów w mieś-

cie lub, jeśli eksportujesz ten produkt, do Hurtowni bądź Portu handlowego. Jeżeli żaden skład handlowy nie jest już w stanie przyjąć więcej wina, wóz pojedzie do jakiegoś Magazynu. Zadbaj o to, by Winiarnia była połączona drogą z budowlą, do której ma trafiać wino, gdyż w przeciwnym razie dostawca będzie stał w miejscu, nie wiedząc, co robić.

Po wino znajdujące się w Magazynie będzie przychodził handlarz z Agory. Stamtąd domokrążca dostarczy je z kolei do każdego domu, w którym mieszkańcy poproszą o trunek.

Rzeźby. Piękne rzeźby z brązu stanowią efektowne wykończenie każdej Świątyni. Możesz je też eksportować do innego miasta.



Pracownia rzeźbiarska

Aby móc produkować rzeźby, potrzebna jest Pracownia rzeźbiarska oraz brąz. Pracownię wybudujesz, klikając na zakładce Przemysł na przycisk Wytwórnie i wybierając z listy odpowiednią pozycję. Zakład ten musi stać przy drodze i mieć połączenie ze źródłem brązu: albo bezpośrednio z Odlewnią, albo Magazynem. Brąz może też być dostarczany z Portu handlowego lub Hurtowni, o ile importujesz ten metal.

Artyści szybciej wytwarzają rzeźby, jeśli Hefajstos pobłogosławi ich pracownię.

Kiedy Pracownia zatrudni artystów i otrzyma brąz, rozpocznie się odlewanie rzeźb w formach. Po ostygnięciu metalu gotowe rzeźby są ładowane na wóz. Jeśli je eksportujesz, woźnica poszuka jakiejś Hurtowni lub Portu handlowego, który sprzedaje ten towar. Jeśli rzeźb nie eksportujesz, lub też żaden skład handlowy ich już nie przyjmuje, wóz pojedzie do Magazynu. Upewnij się, czy Pracownia rzeźbiarska jest połączona drogą z miejscem, do którego mają trafiać rzeźby. W przeciwnym razie woły nigdzie nie pojadą.”

“Jest jeszcze jeden rodzaj wytwórni”, kontynuował Brontes. “Zbrojownia, która produkuje uzbrojenie dla żołnierzy, ale o tym dowiesz się z rozdziału Wojsko.”

“Pewnie się teraz zastanawiasz, jak zdołasz zapanować nad tymi wszystkimi zakładami, robotnikami i towarami, nie mówiąc o plantacjach i innych budowlach rolniczych? Spokojna głowa. Nasz milczący dotąd towarzysz, Arges, zaraz ci to wyjaśni.”

Zarządzanie przemysłem i zatrudnieniem

“Właściwe zarządzenie przemysłem sprawi, że twe miasto rozkwitnie”, zaczął Arges. “Gromy Zeusa nigdy by nie powstały, gdybym nie mówił Steropesowi i Brontesowi, co mają robić! Ty też będziesz mógł w dużym stopniu decydować, czym powinni zajmować się twoi robotnicy. Sprawą najważniejszą jest określenie ich zarobków.”



Zakładka Przemysł.
Do określania wysokości płac służą przyciski przewijania. Możesz tu też sprawdzić, ile pieniędzy wydajesz na pensje oraz ilu ludzi jest aktualnie zatrudnionych, a ilu bezrobotnych.

Ustalanie płac

“Aby określić, ile mają zarabiać robotnicy, otwórz zakładkę Przemysł. Zobaczysz aktualną wysokość płac oraz przewidywaną ilość drachm, jaką będzie trzeba wydać na nie w ciągu całego roku. Zarobków nie ustala się, podając dokładną sumę - ostatecznie w jednych zawodach ludzie zarabiają lepiej, a w innych gorzej. Chodzi jedynie o opisowe określenie wysokości pensji w stosunku do tego, co robotnicy uważają za przyzwoite. Jeśli chcesz im płacić tyle, ile oczekują, wybierz przy pomocy przycisków przewijania wartość Normalne. Jeżeli zdecydujesz się podnieść zarobki, możesz je określić jako Wysokie lub Bardzo wysokie. Istnieje też możliwość obniżenia płac poniżej poziomu oczekiwanego przez robotników. Trzeba wówczas wybrać wartość Niskie, Bardzo Niskie lub nawet Brak! Skąpstwo bywa jednak bardzo ryzykowne. Twoi robotnicy nie zgodzą się marnie zarabiać przez zbyt długi czas i w efekcie możesz stracić popularność w mieście.”

Zatrudnienie

“Poniżej pola, w którym ustala się płace, możesz sprawdzić, ilu ludzi pracuje w mieście”, mówił dalej Arges. “Dowiesz się też, czy są jacyś bezrobotni.”

Bezrobocie

“Bezrobocie może być poważnym problemem. Kiedy brakuje miejsc pracy, ludzie są niezadowoleni ze swego przywódcy. Na szczęście istnieje parę sposobów walki z bezrobociem.

Najlepszym jest tworzenie nowych miejsc pracy poprzez stawianie nowych budowli. Dodatkową korzyść stanowi wówczas rozwój miasta. Musisz z tym jednak uważać, gdyż rozwiązanie to sporo kosztuje. Trzeba przecież nie tylko pokryć koszty budowy, ale i późniejszych zarobków. Zlikwidowanie bezrobocia poprzez zadłużenie się to wątpliwy sukces.



Przydział pracy i status przemysłu. Do określania priorytetowości każdego sektora służą przyciski przewijania. Możesz też całkowicie zamknąć jakąś gałąź przemysłu, klikając na jej nazwę w sprawozdaniu zatytułowanym Status przemysłu.

Inną metodą walki z bezrobociem – bardzo lubianą przez niektórych cyklopów – jest zmuszenie części robotników do wyprowadzenia się z miasta. Wystarczy w tym celu zburzyć ich domy. Lepiej przecież, żeby na nowo ułożyli sobie życie w jakimś innym mieście. Może tam będą mieli więcej szczęścia?

Niewielkie bezrobocie może w gruncie rzeczy być wskazane. Dzięki temu będziesz mógł w razie potrzeby szybko zapewnić miastu nowe zakłady lub usługi, nie martwiąc się o to, czy masz dość robotników.

I w ten sposób dochodzimy do drugiego rodzaju problemów z zatrudnieniem: niedoboru siły roboczej."

Brak rąk do pracy

"Brak rąk do pracy może sparaliżować miasto. Kiedy w jakiejś budowli brakuje pracowników, w najlepszym razie spada jej wydajność. Bywa jednak, że w ogóle przestaje funkcjonować. Problem ten pojawia się często, kiedy miasto rozbudowuje się w zbyt szybkim tempie. Zwłaszcza w początkowej fazie rozwoju musisz uważać, by nie wznosić niczego, co miastu w danym momencie naprawdę nie jest jeszcze potrzebne.

Brak rąk do pracy można rozwiązać budując więcej Domów zwykłych, by przyciągnąć do miasta robotników. Pamiętaj wszak, że będziesz im potem musiał płacić, upewnij się więc najpierw, czy stać cię na to.

Czekając, aż w mieście zjawią się nowi robotnicy, masz jeszcze kilka innych sposobów na zmniejszenie problemu braku rąk do pracy. Zawsze możesz zburzyć budowle, bez których miasto jest w stanie się obejść, bądź też zmienić strukturę zatrudnienia, klikając na zakładce Przemysł na ikonę Szkła powiększającego."

Przydział pracy

"Okno Przydziału pracy pozwala określić hierarchię ważności poszczególnych sektorów w mieście. Te, które uznasz za priorytetowe, będą zatrudniały robotników w pierwszej kolejności. Na lewo od nazwy każdego sektora znajdują się dwie strzałki oraz informacja o jego aktualnej priorytetowości. Z kolei po prawej widać, ilu pracowników dany sektor potrzebuje, a ilu aktualnie zatrudnia. Przy pomocy przycisków przewijania można zmienić rang ę każdego sektora. Pociągnie to za sobą automatycznie zmianę liczby zatrudnionych w nim robotników. Uznanie jakiegoś sektora za priorytetowy pozwoli zapewnić mu niezbędną liczbę pracowników.

Możesz też walczyć z niedoborem siły roboczej, zamykając całe gałęzie przemysłu. Ich listę zobaczysz poniżej sprawozdania pświęconego przydziałowi pracy w mieście. Aby zamknąć którąś z nich, wystarczy kliknąć na jej nazwę. Wszyscy zatrudnieni w danej branży robotnicy poszukają sobie wówczas pracy gdzie indziej. Pamiętaj jednak, że jeśli zamkniesz zakłady produkujące jakiś surowiec, wytwórnia, która go potrzebuje, może szybko zużyć zapasy i nie będzie w stanie funkcjonować. Uruchomienie nieczynnej gałęzi przemysłu następuje po ponownym kliknięciu na jej nazwę.”

Przycisk Pokaż przemysł

“Jest jeszcze coś, o czym musisz wiedzieć, Demokratesie”, powiedział Arges. “Do kontrolowania sytuacji w przemyśle i rozwiązywania ewentualnych problemów przydaje się przycisk Pokaż przemysł na zakładce Przemysł. Kiedy na niego klikniesz, znikną na chwilę wszystkie budowle i przechodnie niezwiązani z przemysłem. Gałęzie przemysłu, które mają jakieś kłopoty, są oznakowane jedną z następujących ikon:

 Budowli grozi wybuch pożaru.

 Budowli grozi zawalenie.

 W budowli nie ma robotników.

 W budowli brakuje części robotników.

 Ta gałąź przemysłu została zamknięta.

 Wytwórni brakuje surowców.

Zobaczysz też, czy wszyscy dostawcy są w stanie wykonywać swą pracę. Przeszkodzić im w tym mogą rozmaite komplikacje. Jeśli budowla, którą dostawca zaopatruje, nie ma wystarczającej liczby pracowników, realizacja dostawy będzie niemożliwa, dopóki niedobór ten nie zostanie zlikwidowany. Dostawca nie ruszy się także, jeśli do budowli, która mogłaby przyjąć jego towar, nie prowadzi droga. Identycznie zachowa się też w sytuacji, gdy wszystkie Magazyny, Porty handlowe i Hurtownie w mieście będą zapełnione bądź po prostu przestaną przyjmować dany towar.”

“No cóż, Demokratesie”, rzekł Brontes. “Było nam bardzo miło. Mamy nadzieję, że to, czego się dowiedziałeś od nas o przemyśle, wykorzystasz z pożytkiem.” Potem trzej cyklopi wstali, pożegnali się i ruszyli przed siebie.



Dystrybucja

Demokrates podziwiał właśnie swe tętniące życiem zakłady przemysłowe, kiedy podeszli do niego młody, niezwykłej urody mężczyzna i dziewczyna, równie piękna i w podobnym wieku. “Musisz być z nich bardzo dumny, Demokratesie”, odezwała się dziewczyna. Ten potwierdził kiwnięciem głowy. “Widzę też”, dodał młodzieniec, “że nie brak ci plantacji i innych budowli produkujących mnóstwo żywności.” Demokrates ponownie skinął w milczeniu i zaczął się zastanawiać, czemu ma służyć ta nic nie znacząca rozmowa. “Powiedz nam, na co ci właściwie ta cała żywność i towary?” Zaskoczony tym pytaniem, Demokrates tylko wzruszył lekko ramionami.



Zakładka Dystrybucja

“Możesz produkować, cokolwiek zechcesz, ale nikt nie będzie miał z tego żadnego pożytku, jeśli nie zadbasz o dystrybucję tych towarów!”, rzekł młodzieniec. “Pozwól, że się przedstawimy. Ja nazywam się Ganimedes, a to jest Hebe. Jesteśmy podczaszymi bogów na Olimpie. Dbamy o to, by nigdy nie zabrakło im nektaru i ambrozji, a tobie chcielibyśmy powiedzieć, jak sprawić, żeby i mieszkańcy twego miasta otrzymywali wszystko to, czego im potrzeba. Najpierw będziesz musiał w tym celu postawić kilka budowli do przechowywania żywności i towarów.”

Spichlerz

“Żywność produkowana w twym mieście, nim trafi na stoły mieszkańców, musi zostać złożona w Spichlerzu”, rozpoczęła Hebe. “Aby wybudować Spichlerz, kliknij na odpowiednią nazwę na zakładce Dystrybucja, a potem wskaż miejsce w mieście, gdzie chcesz go postawić. Upewnij się, że do Spichlerza prowadzi droga. Spichlerze to wielkie, brzydkie budowle, które często przyciągają robactwo, dlatego ludzie nie lubią mieszkać w ich pobliżu. Są one też - ze względu na spore rozmiary – podatne na uszkodzenia. Zadbaj więc o to, by w pobliżu często przechodził nadzorca z Punktu naprawczego.



Spichlerz

Kiedy zakończy się kompletowanie załogi Spichlerza, zacznie on przyjmować żywność z plantacji, domków Poławiaczy jeżowców, Domków myśliwskich, Mleczarni i Przystani rybackich, o ile tylko będzie z nimi połączony drogą. Magazynowane produkty widać w wypełnionych otworach w jego dachu. Po otworach tych można też zorientować się szybko, ile żywności znajduje się w Spichlerzu. Handlarka zabiera ją stąd następnie na swój stragan na Agorze.

Aby uzyskać dokładniejsze informacje o Spichlerzu, kliknij na niego prawym przyciskiem myszki. Otworzy się okno, z którego dowiesz się, ilu robotników jest zatrudnionych w budowli oraz ile żywności zostało w niej złożone.

Poniżej znajduje się lista wszystkich rodzajów żywności, jakie twoje miasto może wyprodukować lub kupić od innych miast oraz informacje o tym, ile jej jest w Spichlerzu.

Jeśli chcesz, możesz wydawać Spichlerzowi rozmaite dyspozycje odnośnie tego, ile ma przechowywać danego rodzaju żywności. Obok nazwy każdego produktu zobaczysz jedno lub dwa słowa, które określają, co Spichlerz aktualnie z nim robi. Kliknięcie na ten komunikat spowoduje jego zmianę. Dyspozycje są następujące:

Przyjmij. Każdy nowo wybudowany Spichlerz otrzymuje standardowo dyspozycję, by przyjąć do 32 ładunków żywności. Polecenie to oznacza, że będzie magazynował wszelkiego typu produkty żywnościowe, dopóki się całkowicie nie zapełni. Ilość jakiegoś rodzaju żywności, którą ma przyjmować Spichlerz, można określić, podając jej limit. Służą do tego przyciski przewijania po prawej stronie ekranu. Spichlerz będzie przyjmował dany produkt, dopóki nie zostanie osiągnięty podany limit. Dalsze dostawy żywności będą odsyłane.

Zdobądź. Po kliknięciu na słowo ‘Przyjmij’ zmieni się ono w ‘Zdobądź’. Przy pomocy strzałek po prawej musisz teraz określić, ile danego rodzaju żywności chcesz ściągnąć do



Dyspozycje dla Spichlerza. Aby zmienić dyspozycję, wystarczy na nią kliknąć, natomiast do określania limitów służą przyciski przewijania.

Spichlerza. Dostawca zacznie wówczas szukać wskazanego produktu w Portach handlowych, Hurtowniach i innych Spichlerzach, dopóki nie zostanie osiągnięty podany limit.

Dostawca będzie się starał zdobyć poszukiwaną żywność z niemal każdego możliwego źródła. Wyjątek stanowią jedynie inne Spichlerze, które także otrzymały dyspozycję zdobycia danego produktu, oraz Porty handlowe i Hurtownie, w których zarezerwowano go na eksport. Aby wykonać to zadanie, dostawca jest skłonny nawet chodzić na przełaj.

Opróżnij. Po kliknięciu na słowo ‘Zdobądź’ zmieni się ono w ‘Opróżnij’. Dostawca będzie się wówczas starał pozbyć ze Spichlerza całego zapasu określonego rodzaju żywności bez względu na limit. Na ogół oznacza to, że spróbuje przenieść dany produkt do innego Spichlerza, Hurtowni lub Portu handlowego, o ile te budowle mogą przyjąć ładunek. W przypadku pszenicy będzie też szukał Stadniny lub Magazynu, dysponujących wolnym miejscem.

Nie przyjmuj. Po kliknięciu na słowo ‘Opróżnij’ zmieni się ono w ‘Nie przyjmuj’. Kiedy Spichlerz otrzymuje polecenie, by czegoś nie przyjmować, odsyła docierające do niego nowe dostawy danego produktu. Żywność nadal jednak będzie wydawana handlarzom żywnością. Limity nie mają przy tej dyspozycji żadnego znaczenia. Jeśli chcesz, by Spichlerz nie przyjmował żadnej żywności, kliknij na przycisk X poniżej przycisków przewijania.

Po kliknięciu na komendę ‘Nie przyjmuj’ zmieni się ona z powrotem w ‘Przyjmij’.

Spichlerz wykonuje te dyspozycje, o ile nie brakuje w nim pracowników. Jeśli załoga jest mocno niekompletna, wysyłanie dostawców potowary lub z nimi będzie niemożliwe.”

Magazyn

“Magazyn służy do przechowywania gotowych towarów i surowców”, powiedziała Hebe. “Nie można w nim natomiast składować żywności. Wyjątkiem jest jedynie pszenica, tyle że przeznaczona na paszę dla koni, a nie do zjedzenia przez ludzi.”

“Aby wybudować Magazyn, wybierz go na zakładce Dystrybucja, znajdź odpowiednie miejsce i wciśnij przycisk myszki.



Zwróć uwagę na to, by do budowli prowadziła droga, gdyż inaczej jej prawidłowe funkcjonowanie będzie niemożliwe.

Magazyn będzie przyjmował dostawy z wytwórni, zakładów produkujących surowce, Portów handlowych i Hurtowni, o ile tylko będzie z nimi połączony drogą.

Magazyn może też przyjmować pszenicę z Plantacji pszenicy, przeznaczoną na paszę dla koni ze Stadniny, ale wymaga to wydania specjalnej dyspozycji.

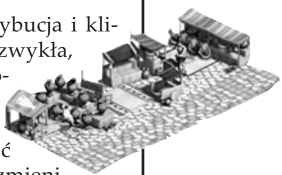
Dyspozycje dla Magazynu są takie same jak dla Spichlerza. Standardowo otrzymuje on polecenie nieprzyjmowania pszenicy. Jeśli chcesz je anulować, kliknij na napis ‘Nie przyjmuj’, który zmieni się wówczas na ‘Przyjmij’. Ustalając limit, możesz też określić, ile zboża ma się znaleźć w Magazynie. Jeżeli pszenica jest głównym źródłem żywności w mieście, uważaj, by nie zmagazynować jej za dużo. Handlarka żywnością nie może ściągać na swój stragan pszenicy z Magazynu, a jedynie ze Spichlerza.”

“Wiesz już, gdzie przechowywać żywność i towary w mieście, pora więc dowiedzieć się, jak dostarczać je ludziom, którzy ich potrzebują. Ganimedesie,” Hebe zwróciła się do swego towarzysza, “a może ty powiesz Demokratesowi, co powinien zrobić, by jego ludzie jedli do syta i mieli wszystko, czego zapragną?”

Agory i handlarze

“Żywność i towary bez wątpienia prezentują się efektownie w Spichlerzach i Magazynach”, powiedział Ganimedes. “Nikomu się tam jednak na wiele nie przydadzą. Aby je rozprowadzić wśród obywateli miasta, musisz wybudować Agorę.”

“Istnieją dwa rodzaje targowiska: Agora zwykła i Agora duża. Na obu pracują handlarze, którzy zdobywają dla mieszkańców potrzebne im produkty żywnościowe i towary. Na Agorze zwykłej może stać do trzech straganów, zaś na Agorze dużej – do sześciu.



Aby wybudować Agorę, otwórz zakładkę Dystrybucja i kliknij na przycisk Agora. Jeśli ma to być Agora zwykła, wybierz odpowiednią pozycję. Pojawi się czerwony zarys Agory zwykłej. Musisz ją umieścić tak, by jej dłuższa krawędź pokrywała drogę. Upewnij się też, czy z boku drogi jest dość oczyszczonego terenu na Stragany. Kiedy zarys zmieni kolor na zielony, kliknij myszką.

Jeśli chcesz postawić Agorę dużą, wybierz odpowiednią pozycję z listy, jaką zobaczysz po kliknięciu na przycisk Agora. Pojawi się czerwony zarys Agory dużej. Umieść ją tak, by droga biegnąca przez jej środek pokryła się z jakąś inną, już istniejącą w mieście drogą. Idealna lokalizacja to stosunkowo długi odcinek drogi nie-



zabudowanej po obu stronach. Kiedy zarys budowli zmieni kolor na zielony, kliknij myszką, by postawić Agorę w danym miejscu.

Na Agorze trzeba następnie wybudować Stragany. Jest ich w sumie sześć i należą do handlarzy żywnością, runem, oliwą, uzbrojeniem i winem oraz do ujeżdżacza koni. Wszyscy handlarze (lub handlarki) sami zaopatrują się w towar, którym handlują.

Aby wybudować jakiś Stragan, wybierz go z listy, która pojawia się po kliknięciu na przycisk Agora. Potem przesuń czerwony zarys budowli nad Agorę, a gdy zmieni kolor na zielony, kliknij myszką. Kiedy na Straganie zostaną zatrudnieni robotnicy, zacznie on wysyłać handlarzy po towar.

Stragany handlarzy oliwą, runem, uzbrojeniem i winem funkcjonują identycznie. Handlarze udają się z nich w poszukiwaniu towaru do jakiegoś pobliskiego Magazynu. Ściągają też na swe stragany produkty importowane przez Hurtownie i Porty handlowe. Nie tkną natomiast tych towarów w składach handlowych, które zostały zarezerwowane na sprzedaż.

Handlarka żywnością sprowadza towar ze Spichlerza, a także z Hurtowni i Portu handlowego, który importuje interesujące ją produkty. Nie tknie natomiast żywności przechowywanej w jakimś składzie handlowym, jeśli jest ona przeznaczona na eksport. To samo dotyczy pszenicy z Magazynu – ostatecznie paszy dla koni nie można przecież dawać do jedzenia ludziom!

Z kolei ujeżdżacz przyprowadza na swój stragan konie ze Stadniny. Nie można ich umieszczać w żadnym Magazynie, Hurtowni ani Porcie handlowym. Pomyśl tylko, jaki by zapanował wówczas bałagan!

Kiedy handlarz zaopatrzy swój stragan, z Agory wyrusza domokrążca. Wędruje on po ulicach miasta i sprzedaje mieszkańcom mijanych domów wszystko to, czego im potrzeba, oczywiście pod warunkiem, że dany towar jest dostępny na Agorze.

Aby dokładniej przyjrzeć się Agorze, kliknij na nią prawym przyciskiem myszki. Pojawi się ekran, na którym zobaczysz przyciski towarów, jakie mogą być sprzedawane na targowisku. Każdy z nich informuje zwięźle o stanie zapasów na straganie i o tym, co się aktualnie dzieje ze straganem, handlarzem lub towarem. Jeśli występują jakieś problemy ze zdobyciem tego ostatniego, dowiesz się, czym są spowodowane. Przy pomocy przycisków możesz też wydawać handlarzom pewne instrukcje. Możliwości są następujące:

Brak kupca. Pojawia się, jeśli nie dorobiłeś się jeszcze handlarza zajmującego się danym towarem.

Kupowanie. Pojawia się, jeśli na straganie aktualnie brakuje towaru, ale handlarz wyszedł, by go sprowadzić.

Brak towaru. Pojawia się, jeśli handlarz nie wyszedł jeszcze, by sprowadzić brakujący towar.

Brak skupu. Pojawia się, jeśli poleciłeś handlarzowi, by nie kupował towaru. Dyspozycję taką wydaje się, klikając na przycisk, tak by pojawił się na nim odpowiedni komunikat. Aby ją odwołać, wystarczy ponownie kliknąć na przycisk.

Brak dostaw. Pojawia się, jeśli handlarz nie jest w stanie znaleźć źródła, w którym mógłby się zaopatrzyć w poszukiwany towar.



Status Agory. Po kliknięciu na Agorę prawym przyciskiem myszki możesz sprawdzić, ile każdego towaru znajduje się na straganach oraz co się z nim aktualnie dzieje.

Zbyt daleko. Pojawia się, jeśli źródło poszukiwanego towaru znajduje się zbyt daleko od Agory.

Gromadzenie. Pojawia się, jeśli wydałeś dyspozycję gromadzenia danego towaru w mieście. Handlarz nie może wówczas ściągać nowych dostaw, nie przeszkadza to natomiast domokrążcy w rozprowadzaniu tego, co już się znajduje na straganie.

Dystrybucja. Pojawia się, jeśli na straganie znajduje się dany towar, a domokrążca rozprowadza go aktualnie po domach.

Brak ludzi. Pojawia się, jeśli na straganie jest zbyt mało robotników, by mógł prawidłowo funkcjonować.

“Choć handlarze i domokrążcy intensywnie kupują i sprzedają towary, ty nie będziesz z tego miał żadnych pieniędzy. Handel na Agorze to prywatny interes i miasto nic na nim nie zarabia.”

“Jeśli chcesz się przyjrzeć bliżej pracy domokrążców i handlarzy, kliknij na przycisk Pokaż dystrybucję. Większość budowli wówczas zniknie i zobaczysz wszystkie Agory, domokrążców i handlarzy, a także domy mieszkalne wraz z ikonami symbolizującymi towary używane w każdym z nich. Pulsujące na czerwono tło ikony oznacza, że zabrakło lub wkrótce zabraknie danego towaru, czego skutkiem może być cofnięcie się domu do bardziej prymitywnej formy (więcej na następnych stronach). Jeśli w jakiejś dzielnicy mieszkaniowej brakuje wszystkich towarów, najprawdopodobniej trzeba będzie w pobliżu wybudować następną Agorę. Jeśli występują problemy z zaopatrzeniem w jakiś jeden określony towar, najlepiej odwiedzić odpowiedniego handlarza i sprawdzić, czy ma kłopoty z jego zdobyciem.”

Kiedy Ganimedes kończył objaśniać Demokratesowi, do czego służy przycisk Pokaż dystrybucję, wzmógł się wiatr. Wiał coraz silniej i silniej, aż na niebie pojawiła się jakaś postać i wylądowała w pobliżu. Nie był to zwykły człowiek, lecz Eol, bóg wiatrów, któremu kupcy składali ofiary, by sprzyjał im na morzu.

“Witaj Hebe i ty, Ganimedesie”, powiedział Eol. “Co tam słychać na Olimpie? Podobno Hera znowu się dąsa?” “A czy kiedykolwiek zdarza jej się tego nie robić?” odparła retorycznie Hebe. “Z drugiej strony, trudno ją chyba winić. Niełatwo być żoną boga, który bez przerwy się ugania za... zresztą mniejsza z tym, nie wchodźmy w szczegóły; po prostu, niełatwo być żoną Zeusa i tyle!”

Eol zachichotał i rzekł, “No cóż, Demokratesie, wiesz już, co trzeba wiedzieć o dystrybucji towarów w mieście, czas więc, bym cię nauczył, jak rozprowadzać towary po całej Grecji i jak sprowadzać je z innych miast.”

Handel

“Handlowanie z innym miastem jest raczej nieskomplikowane. Wystarczy zbudować przypisany mu Port handlowy lub Hurtownię, a statki handlowe czy karawany same zaczną odwiedzać twe miasto.

Nie możesz jednakże handlować z każdym miastem, a jedynie z sojusznikami, koloniami i wasalami. Nawet zresztą jeśli jakieś miasto może z tobą handlować, niekoniecznie zechce to robić. Wszystko zależy od tego, czy utrzymujesz z nim dobre stosunki dyplomatyczne (więcej na następnych stronach). Niekiedy handel mogą też uniemożliwić na jakiś czas czynniki zewnętrzne.

Rywale nie są zainteresowani twoimi towarami - a w każdym razie płaceniem za nie - i nie będą ich kupować. Nie zgodzą się też niczego ci sprzedać.

Aby sprawdzić, które miasta mogą z tobą handlować, obejrzyj Mapę świata (więcej na następnych stronach), klikając na przycisk Pokaż świat panhelleński. Zobaczysz tam szlaki prowadzące od twojego miasta do potencjalnych partnerów handlowych. Kolor niebieski oznacza, że handel może się odbywać drogą morską, a czerwono-brązowy - że drogą lądową.

Jeśli klikniesz na któreś z tych miast, zobaczysz, jakimi towarami mógłbyś z nim handlować. Dowiesz się, ile każdego towaru można sprzedać lub kupić w ciągu jednego roku i ile miasto już go od ciebie kupiło lub ci sprzedało.”

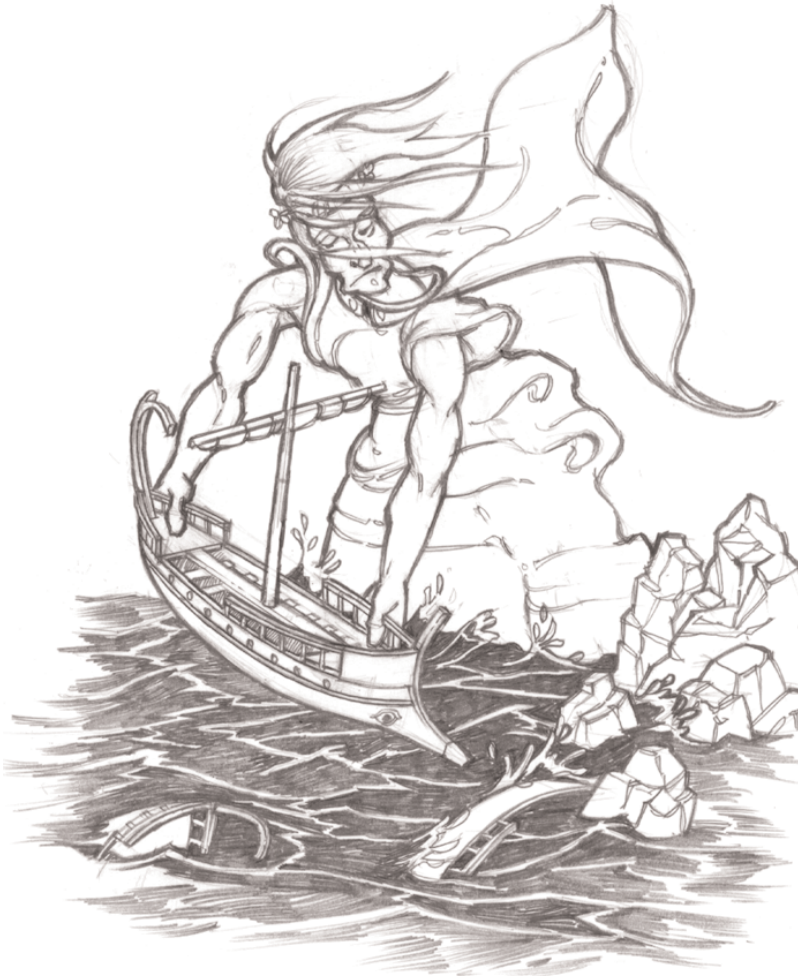
Hurtownia i Port handlowy

“Kiedy zdecydujesz się, z którym miastem chciałbyś handlować, wybuduj obsługującą je Hurtownię lub Port handlowy.


Hurtownia

Aby wybudować Port handlowy lub Hurtownię, kliknij na zakładkę Dystrybucja, a potem na przycisk Budowle handlowe. Zobaczysz listę Hurtowni i Portów handlowych dla wszystkich miast, z jakimi możesz handlować.

Aby wybudować Hurtownię, wybierz ją z listy i wskaż miejsce w mieście, gdzie ma stanąć. Jeśli teren będzie czysty, zobaczysz

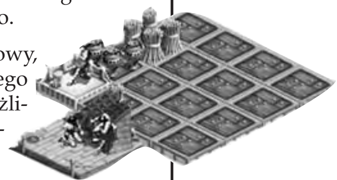


Eol wpędza statek handlowy w kłopoty. Zwykle jest znacznie bardziej życzliwy kupcom.

zielony zarys budowli. Do postawienia Hurtowni wystarczy teraz kliknięcie myszki.

Porty handlowe trzeba budować na prostych odcinkach wybrzeża. Kiedy wybierzesz Port, który chciałbyś postawić, zobaczysz jego czerwony zarys. Przesuwaj nim wzdłuż brzegu, dopóki nie zmieni koloru na zielony, po czym kliknij myszką.

Porty handlowe i Hurtownie funkcjonują prawidłowo tylko wtedy, gdy prowadzi do nich droga. Musi je też regularnie odwiedzać nadzorca z Posterunku naprawczego.



Kiedy wybudujesz Hurtownię lub Port handlowy, zaczną się tam pojawiać kupcy z odpowiedniego miasta. Handlowanie z nimi będzie jednak możliwe dopiero wtedy, gdy wydasz składowi handlowemu stosowne dyspozycje."

Kupno i sprzedaż

"Aby kupować i sprzedawać towary, kliknij na Port handlowy lub Hurtownię prawym przyciskiem myszki. Pojawi się ekran, na którym zobaczysz nazwę miasta przypisanego do danego składu. Poniżej znajduje się lista towarów, jakie chciałoby ono od ciebie kupić bądź ci sprzedać. Dowiesz się także, jaką ilością każdego towaru dysponuje aktualnie dany skład handlowy i w jakiej cenie."

Import

"Pierwsze, co zobaczysz po kliknięciu na jakiś skład handlowy prawym przyciskiem myszki, to towary, które możesz importować z przypisanego do niego miasta. Jeśli chcesz kupić jakiś towar, kliknij na napis "Nie", by zmienił się w "Tak". Potem musisz jeszcze określić limit.

Kiedy przybędzie jakiś statek handlowy czy karawana, kupiec sprzeda ci tyle towaru, na ile pozwoli mu określony limit. Pamiętaj, że osiągnięcie limitu przez kupca może się okazać niewykonalne, gdyż statki handlowe i karawany są w stanie przewieźć za jednym razem tylko ograniczoną ilość towarów. Może też się zdarzyć, że kupiec sprzedał ci już cały towar, jaki jego miasto przeznaczyło na sprzedaż w danym roku.

Kiedy kupiec dostarczy swe towary do Portu handlowego lub Hurtowni, z twojego skarbca ubędzie suma pieniędzy odpowiadająca ich cenie. Potem kupiec ruszy dalej, zaś dostawcy



Dyspozycje handlowe. Po kliknięciu na skład handlowy prawym przyciskiem myszki można wydawać dyspozycje odnośnie handlu z danym miastem. Strzałki u góry po prawej służą do przeglądania po kolei pozostałych Hurtowni i Portów handlowych.

niezwłocznie przystąpią do rozprowadzania tego, co właśnie zakupiłeś. Jeśli towarem z importu jest jakiś surowiec, poszukają wytwórni, która go potrzebuje, a jeśli pszenica, to rozejrzą się za Stadniną gotową ją przyjąć. Resztę surowców i gotowe towary przetransportują do Magazynów, a żywność do Spichlerzy. Po towary z importu mogą też przychodzić do Portów handlowych i Hurtowni handlarze z Agory.

Mała przestroga: ponieważ dostawcy pracują wydajnie, bardzo łatwo można zakupić w ten sposób znacznie więcej, niż się rzeczywiście potrzebuje. Kiedy kupiec sprzedaje ci jakieś towary, nie interesuje go, ile ich zmagazynowałeś już w innych budowlach w mieście. Sprawdza jedynie, ile jest aktualnie przechowywane w Hurtowni lub Porcie handlowym przypisanym jego miastu. Jeśli stwierdzi, że w składzie handlowym znajduje się mniej towaru, niż określiłeś w limicie, dokona sprzedaży bez względu na to, ile towaru zmagazynowałeś gdzie indziej.”

Eksport

“Poniżej listy towarów, które możesz importować poprzez dany skład handlowy, znajduje się lista potencjalnych towarów eksportowych. Jeśli chcesz polecić Hurtowni czy Portowi handlowemu rozpoczęcie eksportu, kliknij na napis ‘Nie’, by zmienił się w ‘Tak’. Potem określ, ile danego towaru ma być składowane w budowli z przeznaczeniem na eksport. Dostawcy będą wówczas stawać na głowie, byle tylko zapasy nie spadły poniżej podanego limitu.

Kiedy przybędzie kupiec, kupi tyle towaru, ile zdoła ze sobą zabrać. W twoim skarbcu pojawią się wówczas zarobione pieniądze. Po odjeździe kupca dostawcy rozpoczną niezwłocznie uzupełnianie zapasu w składzie handlowym do poziomu określonego limitem.

Przeznaczone na eksport towary w Hurtowni lub Porcie handlowym mogą być sprzedane tylko kupcowi, o ile skład handlowy otrzymał odpowiednie instrukcje. Zarezerwowanych



w ten sposób towarów nie można wykorzystać w mieście w innym celu. Dlatego przy określaniu limitów zawsze trzeba brać pod uwagę potrzeby miasta. Upewnij się, czy zbyt wysokie limity nie spowodują, że zakłady staną z braku surowców albo domy cofną się na niższy poziom z braku towarów niezbędnych ich mieszkańcom."

"Dość się już nagadałem", powiedział Eol, "ale jest jeszcze parę ważnych rzeczy, które musisz wiedzieć o Dystrybucji."

Zarządzanie dystrybucją

"Śledzenie przepływu towarów w mieście jest możliwe dzięki kilku przydatnym narzędziom. Kiedy klikniesz na zakładkę Dystrybucja, zobaczysz spis wszystkich towarów i produktów żywnościowych zmagazynowanych w mieście, wyjąwszy te, które zostały zarezerwowane w składach handlowych z przeznaczeniem na eksport. Dowiesz się także, jakie towary importujesz i eksportujesz. Jeśli klikniesz na jakiś towar, rozpocznie się jego gromadzenie. Jego nazwa będzie odtąd wyświetlana na żółto.

Gromadzonego towaru nie można wykorzystać w zakładach przemysłowych, sprzedać kupcom ani zużyć na budowę Świątyni. Jest on też niedostępny dla handlarzy z Agory, choć może być w dalszym ciągu rozprowadzany przez domokrążców, o ile na targowisku znajdują się jeszcze jego zapasy. Funkcja ta przydaje się, jeśli musisz zgromadzić jakiś towar, by go wysłać do innego miasta, postawić Świątynię lub przyciągnąć herosa.

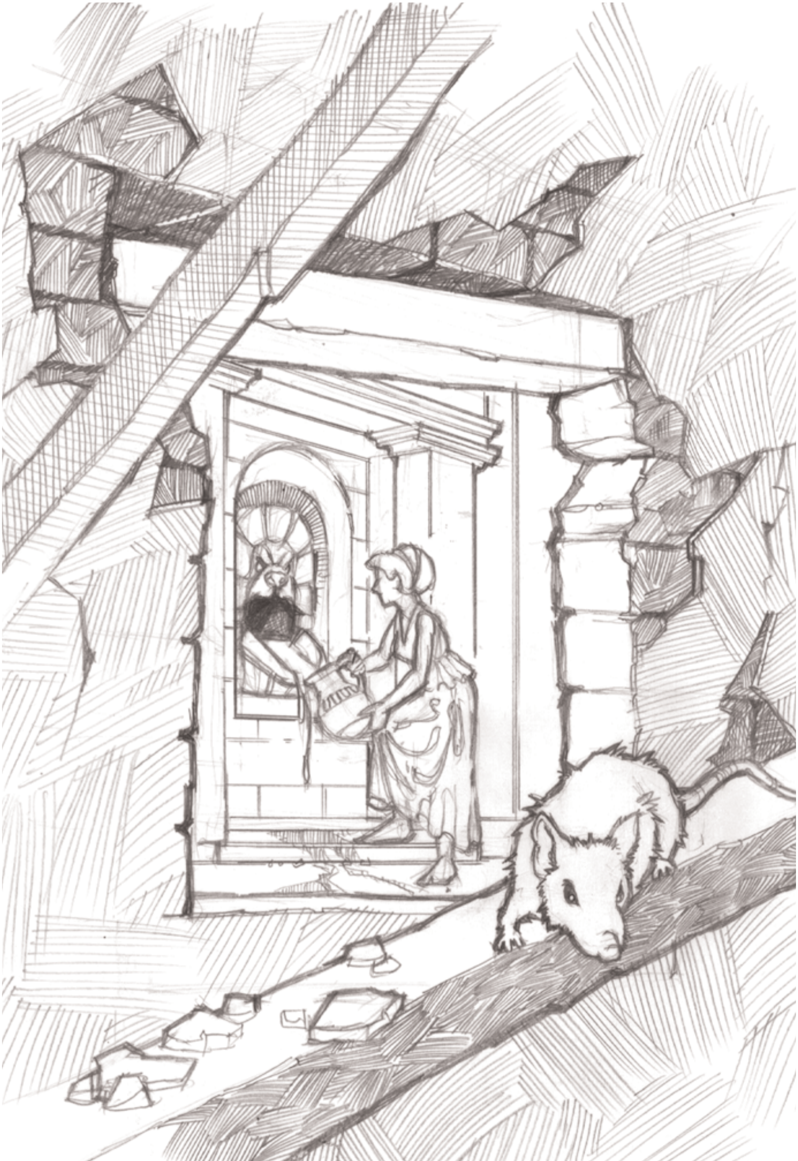
Aby wstrzymać gromadzenie, wystarczy ponownie kliknąć na nazwę towaru. Zmieni ona kolor z powrotem na niebieski, a towar stanie się ogólnie dostępny.

Do oglądania budowli związanych z dystrybucją służy przycisk Pokaż dystrybucję. Po kliknięciu na niego większość budowli w mieście na chwile zniknie i zobaczysz wszystkie Agory, Magazyny, Hurtownie oraz Porty handlowe, a także handlarzy, domokrążców i wszelkich dostawców zatrudnionych w tym sektorze. Będą też widoczne, jak wyjaśnili to już Ganimedes i Hebe, domy mieszkalne z ikonami towarów, które mogą w tych domach być przechowywane. Jeśli jakiegoś towaru jest w domu pod dostatkiem, tło ikony będzie zielone. Tło czerwone i migające oznacza natomiast, że danego towaru brakuje bądź wkrótce zabraknie.

Aby sprawdzić, ile jakiś towar kosztuje w Grecji, kliknij na przycisk Szkło powiększające. Pojawi się lista wszystkich

towarów dostępnych w handlu wraz z cenami. Dowiesz się też, czy możesz importować lub eksportować dany towar. Jeśli już nim handlujesz, zobaczysz nazwę odpowiedniego partnera handlowego. Po kliknięciu na nią odwiedzisz przypisany do tego miasta skład handlowy. Jeśli jednym towarem handlujesz z kilkoma miastami, ich nazwy pojawią się po kliknięciu na przycisk Więcej.”

“Cóż, Demokratesie, na mnie już pora. Powodzenia”, zakończył Eol, “i kiedy będą ci sprzyjać wiatry, pamiętaj o mnie!”



Higiena i bezpieczeństwo

Bogowie byli dla Demokratesa niezwykle łaskawi. Pokazali mu, jak korzystać z bogactw ziemi i sprawić, by ludziom w mieście żyło się przyjemnie. Mieszkańcy pracowali i zarabiali pieniądze, za które otrzymywali żywność i towary z Agory. Pewnego pięknego poranka uśmiechnięty Demokrates spacerował gwarnymi ulicami. Wtem dobry humor zepsuł mu widok kaszlącego i stękającego staruszka. “Przepraszam, którędy do Domku plantatorów?” wychrypiał nieznajomy. “To tam, zaraz za Spichlerzem”, odparł Demokrates. “A jak kaszlesz, to zasłoń sobie usta!”, dodał nieco poirytowany. Kiedy staruszek pokuśtykał dalej, Demokrates rozejrzał się i nagle dotarło do niego, że wokół kaszle i ogólnie marnie wygląda mnóstwo innych ludzi. W chwilę potem poczuł, jak ktoś na niego wpada, nieomal powalając go na ziemię. “Uważaj, jak chodzisz, gamoniu!” zawołał rozeźlony Demokrates. “Najmocniej przepraszam szanownego pana”, odparł winowajca i szybko się oddalił. “Co to się porobiło z tymi wszystkimi ludźmi!”, westchnął Demokrates. “Muszę się napić wina”, pomyślał i sięgnął po mieszek z pieniędzmi, ale o dziwo nie znalazł go przy pasku. “Coś takiego. Przecież nie zostawiłem go przy drugim chitonie...” Demokrates powrócił w myślach do tego, co robił od chwili wyjścia z domu i, nagle olśniony, zawołał z rozpaczą w głosie “Okradli mnie!”



Zakładka Higiena/ Bezpieczeństwo

Demokrates usiadł przed Agorą, by przemyśleć całą sytuację. Kiedy tak dumał, nagle rozległ się za nim przeraźliwy huk i łoskot. Agora się zawaliła! Przybity, patrzył na ogrom zniszczeń i zaczął żałować, że w ogóle zachciało mu się zakładać miasto. Poczuł się zmęczony i zniechęcony. Wtem ktoś chwycił go delikatnie za ramię i cicho powiedział: “Nie poddawaj się, Demokratesie”. Była to bogini Hygieja. “Pomogę ci rozwiązać jeden z twych problemów. Jeśli posłuchasz mej rady, nie będziesz się musiał więcej martwić o kaszlących ludzi w mieście.”

Higiena

“Aby ustrzec staruszków - i wszystkich innych mieszkańców – od choroby, trzeba dbać w mieście o higienę”, wyjaśniła Hygieja. “Wymaga to dwóch rzeczy: jak najwięcej ludzi musi regularnie jeść oraz widywać się z uzdrowicielem. Jeżeli w jakiejś dzielnicy panuje niski poziom higieny, może to mieć fatalny wpływ na resztę miasta.”

Szpital

“Szpital zatrudnia uzdrawiaczy, którzy pilnują, by ludzie przestrzegali zasad higieny i nie używali żadnych podejrzanych medykamentów domowej roboty. Aby wybudować Szpital, otwórz zakładkę Higiena/Bezpieczeństwo (Higienia/Bezp.). Potem kliknij na przycisk Szpital. Weź pod uwagę to, że zbyt blisko tej budowli nikt nie lubi mieszkać, choć bowiem ludzie chcą być odwiedzani przez uzdrowiciela, boją się jednocześnie bezpośredniego sąsiedztwa zarazków.



Szpital

Do prawidłowego funkcjonowania Szpital potrzebuje drogi. Kiedy pojawią się w nim pracownicy, zacznie wysyłać na ulice uzdrawiaczy, którzy będą troszczyli się o zdrowie mieszkańców mijanych domów.

Jeśli tylko zapewnisz swym ludziom wizyty uzdrawiaczy oraz żywność, możesz być spokojny o higienę. Gdy jednak zaniedbasz te dwie sprawy, w mieście może wybuchnąć zaraza.”

“Zaraza atakuje bardzo podstępnie”, mówiła dalej Hygieja. “Szybko, znienacka i często w kilku miejscach równocześnie. Jeśli wybuchnie, możesz tylko cierpliwie czekać na jej koniec.”

“Niektórzy mieszkańcy zarażonego domu umrą, a ich dusze powędrują do Hadesa i Persefony w Podziemiach. Dom trzeba będzie poddać kilkumiesięcznej kwarantannie, by powstrzymać rozprzestrzenianie się choroby. Na ten czas nie będzie się tam



mógł wprowadzić nikt nowy, natomiast dotychczasowi mieszkańcy nadal będą otrzymywać wszelkie usługi od miasta.”

Przycisk Pokaż higienę

“Aby sprawdzić, czy wszyscy mieszkańcy są objęci właściwą opieką zdrowotną, kliknij na przycisk Pokaż higienę. Zobaczysz wówczas wszystkich uzdrawiaczy, Szpitale oraz domy mieszkalne z kolumnami, które informują, jak dawno przechodził obok nich jakiś uzdrowiciel. Symbole nad domami pokazują, czy mieszkańcy dobrze się odżywiali w poprzednim miesiącu. Jeśli zauważysz, że w jakiejś dzielnicy mieszkańcy głodowali albo od dawna nie byli odwiedzani przez uzdrowiciela, musisz podjąć odpowiednie środki zaradcze. Nie pozwól, by całe miasto cierpiało przez niski poziom higieny w którejś z jego części.”

Jeśli będziesz czcił Apolla, może on zapobiec wybuchowi zarazy w mieście.

“Teraz muszę cię już opuścić, Demokratesie”, powiedziała Hygieja. “Hefajstos uderzył się młotkiem w kciuk i trzeba się nim zająć. Może się jeszcze spotkamy.” To powiedziawszy, bogini zniknęła.

“Proszę, proszę, co za piękna szpilka w chitonie”, rozległ się w pobliżu kolejny głos, tym razem męski. “Witaj, Demokratesie! Jestem Autolikus, syn Hermesa i dziadek Odyseusza. Może o mnie słyszałeś?” Demokrates potrząsnął głową i rzekł, “Niestety nie”. “Naprawdę? No nic, mniejsza z tym”, odparł Autolikus i objął Demokratesa ramieniem. “Chciałbym ci pomóc, bo tak się składa, że sporo wiem na temat niezadowolenia i złoczyńców, a zdaje się, że masz z tym jakieś kłopoty”.

Niezadowolenie, niezadowoleni obywatele i złoczyńcy

“Oto coś, co powinien wiedzieć każdy przywódca. Choć jesteś najpotężniejszym człowiekiem w mieście i możesz dyrygować wszystkimi ludźmi, nie wolno ci przekraczać pewnych granic. Jeśli będziesz źle traktował swych obywateli, stracisz popularność i wzrośnie ich niezadowolenie z twego przywództwa.

Twoi obywatele naprawdę nie proszą o wiele. Chcą tylko najbardziej podstawowych rzeczy: dachu nad głową, żywności i pracy. Podoba im się też, kiedy są uczciwie wynagradzani i nie muszą płacić zbyt wysokich podatków. Nie lubią natomiast, jeżeli się zadłużasz, bo to oznacza, że mogą nie otrzymać zapłaty. Ponadto, choć generalnie chętnie ci służą, nie chcą, byś im kazał

co chwilę chwytać za broń i walczyć z dala od domu. Jeśli nie spełnisz ich oczekiwań, niektórzy obywatele mogą zacząć okazy-



Autolikus opowiada Demokratesowi o złodziejach, na czym zna się jak mało kto.

wać niezadowolenie, a nawet zostać złoczyńcami. Niezadowoleni obywatele nie są wielkim zagrożeniem, gdyż jedynie chodzą po ulicach i głośno dają upust swym uczuciom. Ich pojawienie się oznacza jednak, że jeśli szybko nie podejmiesz odpowiednich kroków, sytuacja może się pogorszyć.

Bardziej niebezpieczni od niezadowolonych obywateli są złoczyńcy. Bandyci napadają na niewinnych ludzi i mogą nawet któregoś z nich zabić. Widok bandytów na ulicach wskazuje, że niezadowolenie w danej części miasta osiągnęło już niepokojąco wysoki poziom.

Aby zapobiec wybuchowi niezadowolenia w mieście, możesz oddawać cześć Dionizosowi.

Następny w kolejności jest złodziej, mój ulubieniec. Złodzieje, rozgoryczeni swym losem, kradną towary i żywność z domów elity, te zaś mogą się wówczas cofnąć na niższy poziom rozwoju, jeśli domokrążca z Agory nie uzupełni w nich zapasów.

Najwięcej szkód czyni wandal – najniebezpieczniejszy ze złoczyńców, który doszczętnie niszczy domy elity. Ich mieszkańcy muszą wówczas emigrować lub poszukać sobie innego domu.

Kiedy na ulice wyjdzie jakiś niezadowolony obywatel lub złoczyńca, powstrzymać go może tylko arystokrata broniący swego lub strażnik z Posterunku."

Zapobieganie niezadowoleniu i Posterunek

"Najlepszym sposobem na zachowanie popularności i zminimalizowanie niezadowolenia jest uczciwe traktowanie ludzi zgodnie z ich oczekiwaniami. Jeśli w jakiejś dzielnicy pojawią się problemy tego typu, wybuduj tam Posterunek. Wysyła on strażników, którzy patrolują ulice. Mijając domy, przyglądają się ich mieszkańcom i pilnują, by któryś z nich nie zszedł na złą drogę.


Posterunek

Aby wybudować Posterunek obserwacyjny, otwórz zakładkę Higiena/Bezpieczeństwo, a potem kliknij na przycisk z tą nazwą. Posterunek obserwacyjny musi stać przy drodze. Kiedy znajdzie pracowników, zacznie wysyłać strażników na patrole."

Przycisk Pokaż niezadowolenie

“Do sprawdzania poziomu niezadowolenia w mieście służy przycisk Pokaż niezadowolenie. Kiedy na niego klikniesz, większość budowli zniknie i zobaczysz tylko domy mieszkalne, Posterunki obserwacyjne, strażników, arystokratów oraz wszelkich niezadowolonych obywateli i złoczyńców. Kolumna przed każdym domem pokazuje, czy dzieje się w nim coś niedobrego – im jest ona wyższa, tym większe ryzyko zejścia któregoś z mieszkańców na złą drogę. Przechodzący w pobliżu strażnik powoduje, że kolumna się kurczy.”

Chcesz zapobiec pożarom w mieście? Wybuduj Kuźnię Hefajstosa, a bóg dopilnuje, byś nie miał kłopotów z ogniem.

“To wszystko, co powinieneś wiedzieć na temat niezadowolenia, niezadowolonych obywateli i złoczyńców”, rzekł Autolikus. “Na mnie już czas.” Demokrates podziękował mu uprzejmie za te informacje i pożegnał się. Dopiero gdy jego rozmówca zniknął na horyzoncie, spojrzał na swój chiton. Zamiast pięknej szpilki spinającej jego poły zobaczył patyczek. “Okradli mnie dwukrotnie w ciągu tego samego dnia!” jęknął. “Lepiej czym prędzej wybuduję te Posterunki.”

Demokrates wiedział już, jak rozwiązać dwa z trzech problemów, z jakimi zetknął się tego ranka. Rozmyślał właśnie, co zrobić z trzecim, czyli walącymi się budowlami, gdy nagle na ulicę wjechał z turkotem kół potężny rydwan. “Stój, Nelly! Prr!” zawołał powożący nim młodzieniec. Kiedy konie zatrzymały się, zeskoczył z siedzenia i energicznie potrząsnął dłonią Demokratesa. “Jestem Faeton”, przedstawił się. “Kiedy ostatnim razem Helios pozwolił mi kierować swym słonecznym powozem, omal co nie spaliłem całego świata. Wiem zatem sporo o tym, w jaki sposób można niszczyć budowle i jak temu zapobiec.”

Zagrożenia i Punkt naprawczy

“Budowlom w twoim mieście grożą dwie rzeczy: pożar i zawalenie się. Najskuteczniej zapobiegają temu regularne inspekcje, których dokonują nadzorcy zatrudnieni w Punkcie naprawczym.



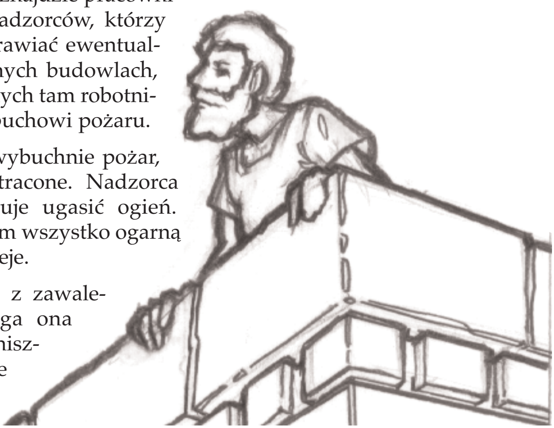
Punkt naprawczy

Aby wybudować Punkt naprawczy, otwórz zakładkę Higiena/Bezpieczeństwo, a potem kliknij na przycisk Punkt naprawczy. Upewnij się, czy do budowli prowadzi droga, gdyż inaczej budynek nie będzie prawidłowo funkcjonować.

Kiedy Punkt naprawczy znajdzie pracowników, zacznie wysyłać nadzorców, którzy będą kontrolować i naprawiać ewentualne uszkodzenia w mijanych budowlach, a także uczyć zatrudnionych tam robotników, jak zapobiegać wybuchowi pożaru.

Jeśli w jakiejś budowli wybuchnie pożar, nie wszystko jeszcze stracone. Nadzorca pospieszy tam i spróbuje ugasić ogień. Jeżeli uda mu się to, zanim wszystko ogarną płomienie, budowla ocaleje.

Gorzej wygląda sprawa z zawaleniem się budowli, ulega ona bowiem całkowitemu zniszczeniu i nadzorca nie może temu zaradzić.”



Przycisk Pokaż zagrożenia

“Aby sprawdzić, którym budowlom w mieście może coś zagrażać i jak pracują nadzorcy, kliknij na przycisk Pokaż zagrożenia. Zobaczysz wówczas kolumny przed każdą budowlą, których wysokość jest proporcjonalna do ryzyka wystąpienia jakiegoś poważnego wypadku. Przechodzący w pobliżu nadzorcy powodują kurczenie się kolumn.

Jeśli przed każdą z budowli w jakiejś dzielnicy widać wysoką kolumnę, lepiej wybuduj tam Punkt naprawczy. W przeciwnym razie możesz je szybko stracić.”

Faeton wspiął się z powrotem na swój rydwan. “Może jeśli nauczę się dobrze powozić tym rydwanem na ziemi, Helios znowu da mi się przejechać słonecznym wozem! Powodzenia, Demokratesie.” To powiedziawszy, krzyknął na konie i ruszył ulicą w szalonym tempie.

Demokrates odprowadził go wzrokiem i znowu przyszło mu do głowy, że ma ochotę napić się wina. Zadowoliłby się nawet chłodną, smaczną wodą, ale nagle uświadomił sobie, że przecież w jego mieście nie ma w ogóle Fontann. “Może odwiedzi mnie Posejdon i pokaże, jak zapewnić wodę obywatelom, chociaż miło by było, gdybym choć raz zdołał coś zrobić zupełnie sam”, pomyślał. “Nie martw się”, usłyszał kobiecy głos. “Przyszłyśmy tu, żeby zaradzić twym problemom.” Demokrates podniósł



wzrok i ujrzał przed sobą spory tłumek czterdziestu dziewięciu kobiet. “Jesteśmy Danaidy”, powiedziała jedna z nich. “Mieszkamy w Tartarze, gdzie spędzamy dni na napełnianiu sitami beczki z dziurawym dnem.”

Fontanna



Fontanna

“Domy zwykłe w mieście (więcej na następnych stronach) mogą być rozbudowywane tylko, jeśli mają dostęp do wody z Fontanny. Domy elity posiadają własne źródła wody na miejscu i nie potrzebują Fontann.

Aby wybudować Fontannę, kliknij na odpowiedni przycisk, który zobaczysz po otwarciu zakładki Higiena/Bezpieczeństwo. Fontanna musi się znajdować przy drodze.

Obsadzona przez pracowników Fontanna wysyła woziwodów, którzy dostarczają wodę do pobliskich Domów zwykłych.”

Przycisk Pokaż wodę

“Aby sprawdzić, jak pracują woziwody”, mówiła dalej Danaida, “kliknij na przycisk Pokaż wodę. Zniknie wówczas większość budowli w mieście i zobaczysz tylko Fontanny, woziwodów oraz domy mieszkalne. Niebieska kolumna przed każdym z nich informuje o ilości zgromadzonej w środku wody. Im kolumna jest wyższa, tym mniej czasu upłynęło od ostatniej wizyty woziwody.“

“To wszystko, co musisz wiedzieć na temat wody”, powiedziała Danaida. “Swoją drogą, Demokratesie, nie masz przypadkiem przy sobie czterdziestu dziewięciu drachm i trochę mięsa? Charon bardzo skrupulatnie zbiera opłatę za przewóz, chciałyśmy też dać coś Cerberowi - to taki miły psiak.” Demokrates niestety nie mógł im pomóc i zaczął się tłumaczyć, że go rano okradziono, ale Danaidy przerwały mu, mówiąc: “Nie użalaj się nam. Zabiłyśmy naszych mężów ze znacznie bardziej błahego powodu.” Po czym wszystkie czterdzieści dziewięć kobiet obróciło się na pięcie i pomaszerowało z powrotem do Podziemi.

Zarządzanie Higieną i Bezpieczeństwem

Aby nie pogubić się w tym wszystkim, Demokrates pozbierał uzyskane informacje i uporządkował w ten sposób, by mieć do nich dostęp po kliknięciu na zakładkę Higiena/ Bezpieczeństwo. Mógł teraz sprawdzać stan higieny i poziom niezadowolenia w mieście. Jeśli potrzebował dokładniejszych danych, klikał na Szkło powiększające. Otwierało się wówczas okno, w górnej części którego przedstawione były wszystkie informacje na temat higieny: jaki jest jej aktualny poziom, jakie jest prawdopodobieństwo wybuchu zarazy, ile domów było ostatnio odwiedzanych przez uzdrowiciela i ilu z ich mieszkańców dobrze się odżywiało w ostatnim miesiącu. Demokrates mógł tu też sprawdzić, czy ostatnio nie wybuchła gdzieś zaraza.

Część poświęcona bezpieczeństwu informowała o liczbie Punktów naprawczych i Posterunków w mieście. Można tu także było sprawdzić, czy ostatnio odnotowano jakieś przestępstwa.





Administracja

Rozglądając się po swym mieście, Demokrates czuł rozpierającą go dumę. Wszystko funkcjonowało sprawnie. Kto chciał, mógł pracować, wszyscy byli zdrowi, a on sam cieszył się wśród mieszkańców ogromną popularnością. Spodziewał się też lada moment wizyty starego przyjaciela Tezeusza, z którym tyle wspólnie przeszedł.

Tezeusz przybył w końcu i uważnie obejrzał całe miasto. “Nieźle”, rzekł, “ale daleko mu jeszcze do moich Aten. Jeśli możesz mi zdradzić, to ile obecnie wyciągasz z podatków?” Demokrates odparł, że nic. “Nie opodatkowałeś swoich obywateli?!” Tezeusz nie posiadał się ze zdumienia. Jak zamierzasz płacić za to wszystko, co potrzebne jest miastu, jeśli nie ściągasz podatków? Zaufaj mi, ludzie chętnie zgodzą się współfinansować rozwój miasta, musisz ich tylko poprosić. Będą też chętnie walczyć za ciebie. Wcześniej jednak potrzebują pewnej zachęty, symbolu, który by im przypominał o potędze ich miasta. Myślę o Pałacu.”



Zakładka Administracja

Pałac

“Aby wybudować Pałac, otwórz zakładkę Administracja, a potem kliknij na odpowiedni przycisk. Pojawi się czerwony zarys budowli. Możesz nią obracać przy pomocy klawisza “R”. Zdecyduj, gdzie chcesz postawić Pałac i jeśli zarys zmieni kolor na zielony, kliknij myszką. Upewnij się, czy Pałac stoi przy drodze. Pamiętaj też, że w mieście może się znajdować tylko jeden Pałac.

Ludzie uwielbiają mieszkać w pobliżu Pałacu. Jest to jedna z najatrakcyjniejszych budowli w mieście i jej sąsiedztwo dodaje prestiżu.

Kiedy postawisz Pałac, część ludzi w mieście zacznie się organizować w oddziały wojskowe, o ile tylko ich domy osiągnęły wystarczająco wysoki poziom rozwoju. Wokół Pałacu pojawią się sztandary.

Po wybudowaniu Pałacu będziesz też mógł przystąpić do ściągania podatków. Niezbędne do tego są jednak również Urzędy podatkowe.”

Urząd podatkowy



Urząd podatkowy

"Pałac pozwala zbierać podatki, ale zajmują się tym poborcy z Urzędów podatkowych, którzy chodzą od domu do domu.

Aby wybudować Urząd podatkowy, otwórz zakładkę Administracja, a potem kliknij na odpowiedni przycisk. Upewnij się, czy Urząd podatkowy stoi przy drodze.

Kiedy w Urzędzie podatkowym pojawią się pracownicy, zacznie on wysyłać poborców, którzy będą co miesiąc odwiedzać okoliczne domy i zbierać pieniądze."

Ustalanie wysokości podatków

"Kiedy otworzysz zakładkę Administracja, zobaczysz aktualną wysokość podatków w mieście. Do jej zmiany służą przyciski przewijania. twoi ludzie godzą się na normalną stawkę i płacą ją bez szemrania. Jeśli chcesz, by płacili więcej, możesz określić podatki jako wysokie, bardzo wysokie lub skandaliczne. Jest to skuteczny sposób na uzyskanie dodatkowych funduszy, ale na dłuższą metę może się fatalnie odbić na twojej popularności.

Aby zwiększyć ilość drachm uzyskiwanych w formie podatków, wybuduj Bramy Hadesa. Kiedy bóg ten pobłogosławi Urzędy podatkowe, będą one ściągać więcej pieniędzy z okolicznych domów.

Jeśli chcesz okazać swą hojność, możesz też obniżyć wysokość podatków, a nawet w ogóle zrezygnować z ich ściągania! Takie posunięcie na pewno poprawi twe notowania w oczach mieszkańców.

Kiedy określisz wysokość podatków, zobaczysz jaki dochód z nich uzyskasz. Dowiesz się także, jaki procent mieszkańców jest zarejestrowany w Urzędach podatkowych i ile jeszcze pieniędzy mogliby ewentualnie ściągać twoi poborcy, gdyby zarejestrowani byli wszyscy ludzie w mieście. Jeśli nie wszyscy płacą podatki, wybuduj dodatkowe Urzędy podatkowe. Do sprawdzania, którzy mieszkańcy unikają odprowadzania podatków, służy przycisk Pokaż podatki."

Przycisk Pokaż podatki

"Kiedy klikniesz na przycisk Pokaż podatki, zobaczysz jak twoi poborcy chodzą po ulicach, rejestrują ludzi i ściągają pieniądze. Widoczne będą także wszystkie Urzędy podatkowe w mieście oraz Pałac i domy mieszkalne. Kolumna przed każdym domem pokazuje, kiedy ostatnio odwiedził go pobor-

ca. Jeśli jakiś dom zapłacił podatek w danym roku, zobaczysz też stos monet informujący, ile pieniędzy trafiło stąd do twego skarbca. Aby poznać dokładną sumę, przytrzymaj kursor na domu.



Jeśli zauważysz, że jakaś dzielnica w mieście nie jest odwiedzana przez poborcę i nie płaci podatków, wybuduj tam Urząd podatkowy."

Podatki i standard życia

"Są jeszcze dwie rzeczy, jakie powinieneś wiedzieć o podatkach, Demokratesie. Po pierwsze, ludzie, którzy mieszkają w ładnych domach, płacą więcej niż ci z domów byle jakich. Identyczna zasada obowiązuje w przypadku mieszkańców dzielnic o dużych lub małych walorach estetycznych (więcej na następnych stronach). Kto pięknie mieszka, jest gotów płacić ci za to więcej pieniędzy. Aby więc ściągać jak najwięcej drachm, warto zadbać o podniesienie atrakcyjności otoczenia."

Dochody i wydatki

"Wiesz już, jak ściągać podatki", mówił dalej Tezeusz, "czas więc chyba, byś dowiedział się, jak gospodarować miejską kasą. Zasada jest prosta: musisz zarabiać więcej, niż wydajesz."

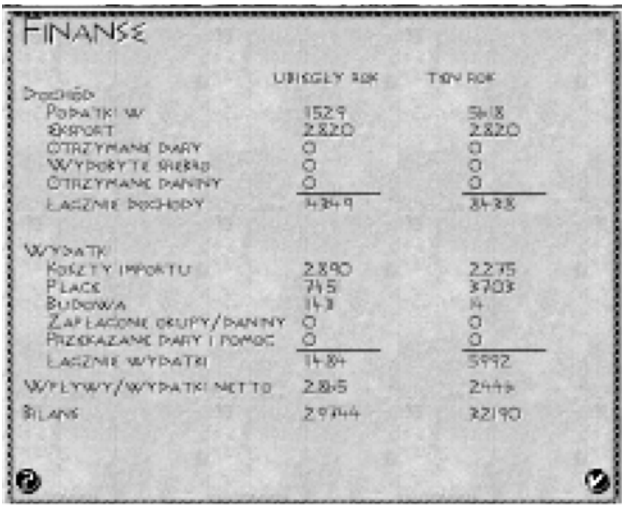
"Aby sprawdzić szybko stan finansów miasta, wystarczy kliknąć na zakładkę Administracja. Dowiesz się wówczas, czy miasto od początku roku zarobiło, czy też straciło pieniądze. U góry ekranu pojawi się informacja o tym, ile dokładnie znajduje się w twoim skarbcu.

Jeśli finanse są gorsze niż twoim zdaniem powinny być, kliknij na przycisk Szkło powiększające. Zobaczysz listę wszystkich źródeł dochodu i wydatków, a także zorientujesz się, ile pieniędzy zarobiłeś, a ile wydałeś w danym roku, będziesz też mógł przestudiować bilans z poprzedniego roku."

“Pieniądze możesz zarabiać na eksporcie, z podatków, danin, darów od innych miasta oraz bicia własnych monet ze srebra. Wszystkie te źródła mogą być bardzo dochodowe, ale nie zawsze da się je w pełni kontrolować. Kontrola źródeł dochodów przekłada się bezpośrednio na efektywność zarządzania miastem.

Najłatwiej kontrolować wpływy z podatków. Aby je zmaksymalizować, zadbaj o to, by jak najwięcej obywateli – a najlepiej wszyscy – zostało odnotowanych w rejestrach podatkowych. Zwłaszcza dotyczy to mieszkańców Domów elity, którzy płacą więcej. Dobrym rozwiązaniem jest też poprawa walorów estetycznych poszczególnych dzielnic. Oczywiście, zawsze możesz po prostu podnieść wysokość podatków, ale mieszkańcom na pewno się to nie spodoba i w efekcie twoja popularność (więcej na następnych stronach) może spaść, a wzrośnie niezadowolenie.

W znacznej mierze da się również kontrolować eksport. Nie masz co prawda wpływu na popyt na twoje towary, ale możesz podjąć działania, by maksymalnie zwiększyć ich sprzedaż. Aby sprawdzić, czy na jakiś towar są jeszcze jacyś potencjalni chętni, odwiedź pod koniec roku Mapę świata (więcej na następnych



Finanse miasta. Aby przyjrzeć się dokładniej miejskim finansom, kliknij na przycisk Administracja przycisk Szkło powiększające. Dowiesz się wówczas, ile pieniędzy twoje miasto wydaje, a ile zarabia.

stronach). Kliknij na miasta, z którymi już handlujesz i zobacz, ile już od ciebie kupiły, a ile byłyby jeszcze skłonne kupić. Jeśli okaże się, że mógłbyś im sprzedać czegoś więcej, zastanów się nad zwiększeniem produkcji w odpowiedniej branży. Możesz też kliknąć na skład handlowy przypisany do danego miasta, by sprawdzić, co i ile w nim sprzedałeś od początku roku.

Jeśli dopisze ci szczęście i znajdziesz w okolicy swego miasta pokłady srebra, wybuduj jak najwięcej Mennic (więcej na następnych stronach), by maksymalnie to wykorzystać.

Znacznie mniej kontroli masz nad dwoma pozostałymi źródłami dochodu, to jest daninami i darami. Jeśli w miarę przyzwoicie traktujesz swe kolonie i wasali, możesz generalnie liczyć na to, że będą ci się co roku opłacały. Nie zawsze jednak otrzymasz od nich gotówkę, nie będziesz też miał wpływu na wysokość owej daniny. Więcej na temat daniny znajdziesz na następnych stronach.

Niekiedy pieniądze uda ci się uzyskać od przywódców innych miast - albo w formie daru, albo w odpowiedzi na twą prośbę. Prosić o pieniądze możesz w każdej chwili, o ile tylko dany przywódca ma o tobie wystarczająco dobre zdanie. Przywódcy, którzy cię lubią i cenią, mogą nawet z własnej inicjatywy zaproponować ci wsparcie finansowe, jeśli zauważą, że popadłeś w długi.

Sposobów wydawania pieniędzy jest nie mniej niż ich zarabiania. Możesz importować towary, opłacać robotników, wznosić budowle, płacić daninę, składać okup obcym żołnierzom, którzy chcieliby zaatakować twe miasto, a także ofiarowywać innym miastom dary i pomoc finansową. Zawsze jednak staraj się jak najbardziej ograniczać swe koszty.

W przypadku importu zwróć uwagę na to, by nie kupować więcej, niż twoje miasto naprawdę potrzebuje. O ile to możliwe, sprowadzaj też surowce, a nie gotowe towary, które są od nich zwykle znacznie droższe.

Aby zmniejszyć koszty budowania, stawiaj tylko to, co jest potrzebne miastu, pozwoli ci to również ograniczyć wydatki na płace. Ostatecznie, im mniej masz budowli, tym mniej robotników w nich pracuje. Zawsze możesz rzecz jasna obniżyć płace, ale raczej nie zyskasz tym uznania w oczach obywateli.

Jak już powiedziałem, pieniądze możesz również wydawać w formie danin i darów. Nie jest to absolutnie konieczne, ale ma istotne implikacje dla twego miasta, wpływa bowiem na jakość

twych stosunków z innymi miastami w Grecji. Więcej o daninach i darach znajdziesz na następnych stronach."

"To tyle, Demokratesie", zakończył Tezeusz. "Muszę już iść. Dziękuję za gościnność i życzę ci powodzenia."

Ledwo tylko Tezeusz się oddalił, w stronę Demokratesa podszedł szybkim krokiem jakiś rozgorączkowany człowiek w długim płaszczu, wołając donośnym głosem: "Mam dla ciebie wspaniały wynalazek. Dzięki niemu będziesz mógł przechodzić suchą nogą przez rzeki i inne zbiorniki wodne. Chciałem go nazwać kumkwat, ale moja żona uznała, że to brzmi głupio i przekonała mnie do nazwy Most. Jestem Archimedes."

Most

"Mosty buduje się nad zbiornikami wodnymi, by połączyć dwa kawałki lądu. Cała operacja jest nieskomplikowana: trzeba tylko otworzyć zakładkę Administracja i kliknąć na odpowiedni przy-



Tezeusz przestał na chwilę szukać przygód i usiadł, by opowiedzieć Demokratesowi o podatkach i pieniądzach

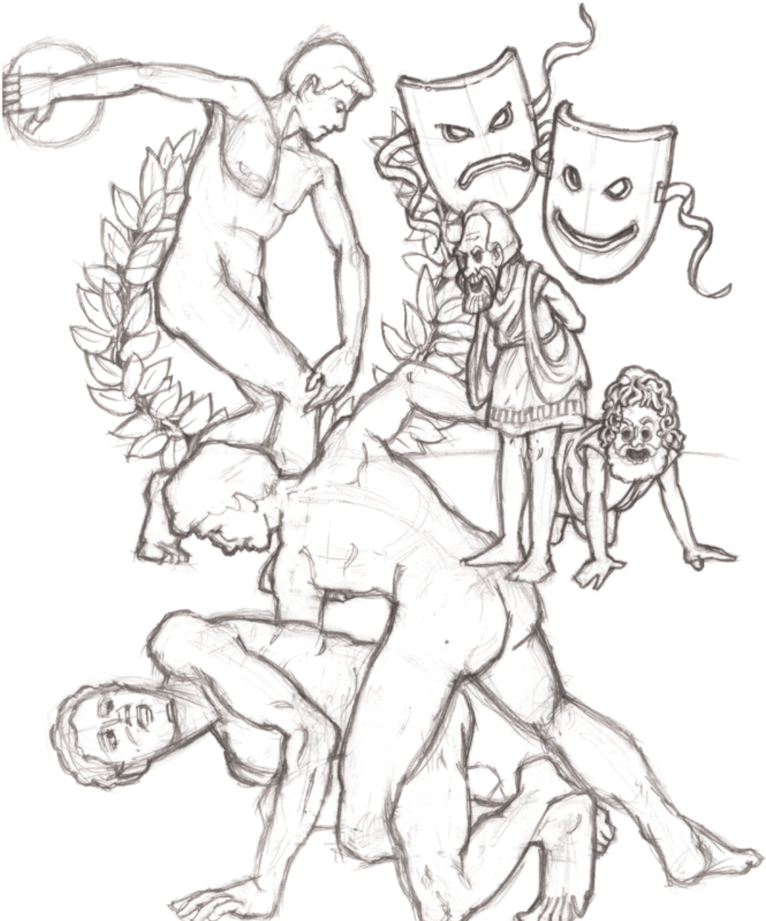
cisk. Zobaczysz mały czerwony kwadrat. Przesuń go na jakiś prosty odcinek brzegu. Jeśli przeciwległy brzeg będzie również prosty i niezbyt oddalony, pojawi się zielony zarys Mostu. Wystarczy wówczas kliknąć myszką.

Jeśli zbiornik wodny jest wąski, należy wybudować Mały Most, a jeśli szeroki - to Duży Most. twoi inżynierowie sami dokonają stosownych pomiarów i podejmą decyzję.

Budując Most, weź pod uwagę to, że pod Małymi Mostami nie mogą przepływać statki. Uważaj, by w ten sposób nie zablokować drogi do Portów handlowych czy Przystani trier.

Pamiętaj, że nie można stawiać dwóch Mostów bezpośrednio obok siebie. Schowane pod wodą podpory są wysunięte na boki i nie byłoby na to dość miejsca."





Kultura

Pewnego dnia do miasta przybył niespodziewanie bóg Apollo, a za nim trzech nieznajomych. Pierwszy z nich, barczysty, potężnie zbudowany, wyglądał, jakby mógł bez trudu ścisnąć w dłoniach głowę Demokratesa niczym winogrono. Drugi był znacznie starszy i lekko przygarbiony, zaś trzeci zwracał na siebie uwagę wyjątkową gracją ruchów. "Witaj, Demokratesie", powiedział Apollo. "Przyglądałem się temu, jak budujesz miasto i muszę stwierdzić, że odwaliłeś kawał dobrej roboty. Popatrz jednak, co porabiają mieszkańcy. Robotnicy tylko śpią, jedzą i pracują. A biedni arystokraci! Całymi dniami ziewają i gnuśnieją, nie mając żadnego zajęcia. Musisz zapewnić swym ludziom jakieś rozrywki, żeby nie zwariowali z nudów! Nie ma nic gorszego niż nuda!



Zakładka Kultura

Chcę ci pomóc, dlatego przyprowadziłem ze sobą moich trzech ulubionych Greków. Milo to najlepszy zawodnik w całej Grecji. Sokratesa chyba nie trzeba przedstawiać, ale tak na wszelki wypadek przypomnę, że jest wybitnym filozofem. Trzeci z nich, Sofokles, pisze znakomite sztuki. Niestety sam nie mogę dłużej zostać, ale oni opowiedzą ci dokładnie, jak uprzyjemnić życie mieszkańcom miasta."

Filozofia

"Jeśli nie chcesz, by w twoim mieście mieszkali ludzie ograniczeni umysłowo", zaczął Sokrates, "musisz ich pobudzać do myślenia, podsuwając im problemy filozoficzne."

"Do tego najpierw trzeba wybudować Szkołę, która będzie kształcić filozofów. W tym celu otwórz zakładkę Kultura, a potem kliknij na przycisk Filozofia. Na liście, jaka się pojawi, poszukaj pozycji 'Szkoła' i wybierz miejsce w mieście, gdzie chciałbyś postawić tę budowlę. Upewnij się, że prowadzi do niej droga, gdyż inaczej Szkoła nie będzie mogła prawidłowo funkcjonować.



Szkoła

Kiedy Szkoła zatrudni ludzi, zacznie ich kształcić. To jednak nie wszystko, filozofowie potrzebują bowiem jeszcze specjalnego miejsca do prezentowania na forum publicznym swych najnowszych teorii i przemyśleń. Miejscem tym jest Podium.

Aby wybudować Podium, ponownie kliknij na przycisk Filozofia i wybierz odpowiednią pozycję z listy. Nie zapomnij połączyć Podium i Szkoły drogą. W przeciwnym razie filozofowie nie będą mogli dostać się na Podium.



Podium

Kiedy Szkoła i Podium zostaną obsadzone pracownikami, Szkoła wyśle filozofa, by wygłosił wykład na Podium. Filozof zdążający ze Szkoły na Podium ma konkretną sprawę do załatwienia i dlatego będzie ignorował Blokady drogi. Po dotarciu na miejsce zacznie głosić swe poglądy, podczas gdy inni filozofowie zejdą z Podium, by odwiedzać okoliczne domy i rozmawiać z ich mieszkańcami. Ci filozofowie będą zwracać uwagę na Blokady drogi i napotkawszy którąś z nich, zawrócą.

Jeśli zauważysz, że na jakichś Podiach nie odbywają się regularnie wykłady, być może trzeba będzie wybudować dodatkową Szkołę. Jedną Szkołę może ukończyć w miesiącu tylko kilku filozofów, dlatego im więcej Podiów postawisz, tym więcej będziesz też potrzebował Szkół.

Aby sprawdzić, co się dzieje z twoimi filozofami, kliknij na przycisk Pokaż filozofów. Zniknie wówczas większość budowli i ludzi w mieście i zobaczysz tylko filozofów oraz Podia, Szkoły i domy. Kolumny przed tymi ostatnimi informują, jak dawno przechodził w pobliżu jakiś filozof. Im kolumna wyższa, tym mniej czasu upłynęło od ostatniej takiej wizyty, a mieszkańcy intensywniej oddają się rozmyślaniom o naturze otaczającego ich świata.”

“Wiesz już teraz wszystko na temat tego, jak pobudzać intelektualne swych ludzi”, zakończył Sokrates.

Sport

“Słuchaj, Demokratesie! Rozejrzałem się po mieście i wiesz co zobaczyłem? Słabeuszy i cherlaków! Spójrz zresztą na siebie!” To mówiąc, Milo walnął go w brzuch. “Miękki jak owcze runo! Jeśli nie chcesz, żeby twoi ludzie zamienili się w kompletnych zdechlaków, musisz zapędzić ich do regularnych ćwiczeń. To zaś wymaga wybudowania kilku Gimnazjów.”



“Aby wybudować Gimnazjum, otwórz zakładkę Kultura. Potem kliknij energicznie na przycisk Gimnazjum. Na koniec sprawdź jeszcze, czy nie zapomniałeś o drodze.

Kiedy Gimnazjum znajdzie pracowników, zacznie wysyłać sportowców, którzy będą

pokazywać obywatelom, jak należy ćwiczyć, by być silnym i wytrzymałym. Jeśli zechcesz się przyjrzeć ich pracy, kliknij na przycisk Pokaż sportowców. Większość budowli zniknie wówczas i zobaczysz tylko Gimnazja, domy i sportowców. Kolumna przed każdy domem pokaże ci, jak intensywnie ćwiczą jego mieszkańcy. Jeśli będzie wysoka, to znaczy, że niedawno w pobliżu przechodził jakiś sportowiec. Niska świadczy, iż od dawna nikt nie zachęcał mieszkańców do ćwiczeń i z ich sprawnością fizyczną jest kiepsko.

Posłuchaj mej rady, Demokratesie, a wkrótce twoi obywatele zamienią się ze słabeuszy w pięknie umięśnionych mistrzów sportu!”



Gimnazjum

Teatr

“Filozofia i sport są bardzo ważne”, zaczął Sofokles, “ale tylko jedna rzecz na świecie może dostarczyć ludziom prawdziwych wzruszeń. Myślę tu o teatrze.”

“Niektórzy rodzą się aktorami, ale większość musi się uczyć tego niełatwego rzemiosła. Aby wyszkolić aktora, najpierw musisz wybudować Szkołę teatralną. Otwórz zakładkę Kultura, kliknij na przycisk Teatr i wybierz z listy pozycję ‘Szkoła teatralna’. Nie zapomnij o drodze do budowli.

Aktorzy kształcący się w Szkole teatralnej potrzebują miejsca, w którym mogliby występować. Zbuduj im więc Teatr, klikając na przycisk Teatr i wybierając odpowiednią budowlę z listy. Podobnie jak w przypadku Szkoły teatralnej, musisz też zadbać o drogę, która połączy Teatr z resztą miasta.

Kiedy Teatr i Szkoła teatralna zdobędą pracowników, ze Szkoły teatralnej wyjdzie aktor, który powędruje do Teatru. Ponieważ wie dokładnie, dokąd zmierza, będzie ignorował wszelkie napotkane Blokady drogi. Po przybyciu na miejsce zacznie się spektakl. Inni aktorzy wyruszą wówczas z Teatru na ulice, by informować ludzi o repertuarze. Ci aktorzy, napotkawszy Blokadę drogi, będą zawracać.

Pamiętaj, że Szkoły teatralne kształcą aktorów bardzo starannie, dlatego w każdej naukę kończy co miesiąc tylko kilku. Jeśli zauważysz, że w jakichś Teatrach nie odbywają się przedstawienia, trzeba będzie wybudować więcej Szkół teatralnych.

Aby przyjrzeć się dokładniej pracy aktorów, kliknij na przycisk Pokaż aktorów. Znikną wówczas przechodnie i większość budowli, a pozostaną jedynie aktorzy, Szkoły teatralne, Teatry


Szkoła teatralna

i domy mieszkalne. Przed tymi ostatnimi zobaczysz kolumny, informujące o tym, jak dawno mieszkańców zabawiał jakiś aktor. Jeśli kolumna jest niska, w pobliżu od dłuższego czasu nie przechodził żaden przedstawiciel tego wspaniałego zawodu. Wysoka kolumna oznacza, że mieszkańcy niedawno mieli kontakt ze sztuką aktorską.”



Zawody

“Zapomniałem o jeszcze jednej ważnej rzeczy”, odezwał się znowu Milo. “Oprócz sportowców Gimnazja przygotowują także zawodników takich jak ja sam. Jest to jednak możliwe tylko, gdy w mieście znajduje się Stadion.”

“Aby wybudować Stadion, kliknij z całej siły na zakładkę Kultura, a potem odpowiednio opisany przycisk. Kiedy pojawi się imponujący zarys Stadionu, będziesz go mógł obracać napinając mięśnie i naciskając klawisz “R”. Dopilnuj, by Stadion znalazł się przy jakiejś drodze.

Kiedy Stadion znajdzie robotników, z Gimnazjum (jeśli oczywiście takowe posiadasz) wyjdzie zawodnik, który prężnym krokiem pomaszeruje do tej pięknej budowli. Zmierzając do celu, nie będzie zważał na żadne Blokady drogi. Sam Stadion również wysyła zawodników, ci jednak na widok Blokady drogi zawracają. Od czasu do czasu na Stadionie odbywają się zawody i możesz wówczas oglądać zmagania zawodników.

W mieście może się znajdować tylko jeden Stadion. Jego obecność jest niezbędna, jeśli chciałbyś pewnego dnia zostać gospodarzem igrzysk panhelleńskich.

Aby sprawdzić, co porabiają zawodnicy w mieście, kliknij na przycisk Pokaż zawodników. Większość budowli w mieście zniknie wówczas i zobaczysz jedynie Gimnazja, Stadiony, domy oraz zawodników. Wysoka kolumna przed domem świadczy o tym, że niedawno mieszkańcy mieli okazję podziwiać wyczyny jakiegoś zawodnika. W domach z niskimi kolumnami od dawna nikt się nie popisywał tężyzną i krzepą.”



“Cóż, przyjacielu, wiesz już teraz chyba wszystko o kulturze w mieście”, powiedział Sofokles. “Pewnie, że tak”,

wtrącił się Milo. “I jeśli się dowiem, że nie posłuchałeś moich rad, wrócę tu i nie pomogą ci żadne błagania o litość!” “On naprawdę nie żartuje”, dodał Sokrates. “Na twoim miejscu wolałbym wtedy wypić cykutę.” To powiedziawszy, cała trójka ruszyła dalej.

Przycisk Pokaż kulturę

Demokrates zamyślił się głęboko i doszedł do wniosku, że przydałoby się móc zobaczyć równocześnie wszystkich filozofów, sportowców, aktorów i zawodników. Połączył więc ze sobą przyciski: Pokaż filozofów, Pokaż sportowców, Pokaż aktorów i Pokaż zawodników w jeden, który opisał jako Pokaż kulturę. Kiedy na niego kliknął, na ulicach widać było tylko przedstawicieli tych czterech profesji. Kolumny przed domami informowały o tym, w jakim stopniu mieszkańcy mieli kontakt z kulturą w jej różnych formach. Im kolumna była wyższa, tym dostęp do rozrywek był szerszy. Demokrates mógł też obejrzeć wszystkie swe Podia, Szkoły, Gimnazja, Teatry i Szkoły teatralne, a także Stadion.

Kiedy Demokrates zastanawiał się, jakiego typu rozrywkę kulturalną zaproponować swym obywatelom na początek, nad jego głową pojawiła się uskrzydlona kobieta, która wykonała w powietrzu kilka ewolucji, po czym wylądowała. “Ale miałam przygodę”, zawołała podekscytowana. “Leciałam sobie spokojnie nad morzem, a tu nagle spada na mnie z nieba jakiś chłopak. Omal mnie nie uderzył. Miał skrzydła z wosku i najwyraźniej sobie z nimi nie radził. Ale mniejsza z tym. Jestem Nike, bogini zwycięstwa. Przyleciałam, żeby ci powiedzieć, jak dzięki swym filozofom, sportowcom, aktorom i zawodnikom możesz rozsławić w świecie imię swego miasta.”

Igrzyska panhelleńskie

“Pewnego dnia nadejdzie wiadomość, że gdzieś w Grecji organizowane są pierwsze igrzyska panhelleńskie. Są ich cztery rodzaje, przy czym każdego roku odbywają się inne. Igrzyska olimpijskie przypadają na rok, który dzieli się przez cztery. Po nich następują igrzyska istmijskie, potem pytyjskie i nemejskie. Następnie cały cykl powtarza się.

Igrzyska istmijskie, pytyjskie i nemejskie poświęcone są różnym formom kultury. W igrzyskach istmijskich startują filozofowie, popisując się swą wiedzą i intelektem. Jeśli zwyciężą, wracają do domu z wieńcem z zasuszonych liści dzikiego selera. Sportowcy i zawodnicy walczą o wieniec ze świeżych liści selera na igrzys-

kach nemejskich. Z kolei igrzyska pytyjskie przyciągają z całej Grecji najwybitniejszych aktorów. Zwycięstwo nagradzane jest w tym przypadku wieńcem z liści wawrzynu.

W igrzyskach olimpijskich startują wszyscy naraz. Tutaj nagrodą dla najlepszego jest wieniec z liści laurowych.

Zwycięstwo w igrzyskach da ci znacznie więcej niż symboliczny wieniec. Twoje miasto zyska wówczas uznanie i szacunek w oczach przywódców innych greckich miast. Będziesz też miał prawo wybudować w mieście Pomnik (więcej na następnych stronach) upamiętniający to wydarzenie.

Jeśli będziesz czcił Apolla, może on pobłogosławić twe Teatry, Podia, Gimnazja i Stadion. Będą one wówczas przynosić większe korzyści okolicy, w której się znajdują.

Jeśli reprezentanci twego miasta zwyciężą w igrzyskach olimpijskich, za cztery lata będziesz miał prawo sam je zorganizować, o ile tylko w mieście będzie funkcjonował Stadion. Kiedy nadejdzie pora igrzysk, zobaczysz uczestników ściągających do twego miasta z całej Grecji. Bycie gospodarzem igrzysk to wielki zaszczyt dla miasta. Twa gościnność sprawi, że inne miasta i ich przywódcy będą cię bardziej szanować. Zadowoleni będą też mieszkańcy, co zwiększy twoją popularność. Będziesz także miał prawo wybudować Pomnik upamiętniający to wielkie wydarzenie. Jeśli twoje miasto zwycięży w organizowanych przez siebie igrzyskach, będzie je mogło zorganizować ponownie, po upływie czterech lat.

Jeśli nadejdzie pora igrzysk, a w twoim mieście nie będzie funkcjonującego Stadionu, stracisz przywilej ich organizacji. Przypadnie on jakiemuś innemu miastu, zaś twoi reprezentanci nie zostaną w ogóle zaproszeni do startu w danym roku. Twoje miasto nie będzie też miało prawa wystawiać reprezentację, jeśli nie przeznacza żadnych środków na dziedzinę kultury, której dane igrzyska są poświęcone. Na przykład, nie mając filozofów, nie możesz startować w igrzyskach istmijskich. Ostatecznie, kogóż miałbyś wtedy na nie wysłać? Dostawcę?

Aby sprawdzić swe szanse na zwycięstwo w dowolnych igrzyskach, kliknij na zakładkę Kultura. Gdybyś potrzebował dokładniejszych informacji, kliknij na Szkło powiększające. Pojawi się ekran, na którym zobaczysz, ile w twoim mieście jest Podiów, Gimnazjów i Teatrów. Zorientujesz się także, w jakim zakresie twe miasto ma dostęp do każdej formy kultury. Jeśli w mieście znajduje się Stadion, również będzie tu uwzględniony.

U dołu okna dowiesz się, jak poprawić swe szanse na sukces w następnych igrzyskach panhelleńskich. Jako bogini zwycięstwa dam ci jedną krótką radę: im więcej, tym lepiej. Na przykład, im więcej Podiów i Szkół postawisz, tym

większe będziesz miał szanse na wygraną w następnych igrzyskach istmijskich.

Jeśli w Grecji nie odbywają się jeszcze igrzyska, zakładka Kultura będzie cię informować, jak szeroki dostęp do różnych rozrywek kulturalnych mają mieszkańcy twego miasta. Po kliknięciu na przycisk Szkło powiększające nadal będziesz mógł się dowiedzieć, ile posiadasz Podiów, Teatrów i Gimnazjów. Skoro nie są organizowane igrzyska, nie zobaczysz oczywiście żadnych wskazówek, jak zwyciężyć w najbliższych!"

"No to lecę, Demokratesie", powiedziała Nike. "Mam nadzieję, że twoje miasto dobrze wypadnie na igrzyskach panhelleńskich, ponieważ nic nie sprawia mi większej radości jak zwyciężanie!"

Apollo zwiększy szanse twych filozofów, sportowców, zawodników i aktorów na zwycięstwo w igrzyskach panhelleńskich.



Nike opisuje radość zwycięstwa i gorycz porażki.



Mitologia

Prometeusz, niedawno wyzwolony przez Heraklesa, przybył do miasta Demokratesa, pragnąc zakosztować jego legendarnej gościnności i obejrzeć jakąś ciekawą sztukę w teatrze. Kiedy Demokrates dowiedział się o tej wizycie, pospieszył, by go odszukać, miał bowiem kilka pytań na temat bogów, a nikt nie mógł na nie lepiej odpowiedzieć niż ów sławny tytan.

Prometeusz właśnie był zasiadł nad talerzem cebuli. “A, to ty, Demokratesie”, powitał go. “Siadaj. Dziękuję, że zechciałeś mnie ugościć w swym mieście.”

Demokrates usiadł i z miejsca przeszedł do rzeczy. “Kiedyś mieszkałeś pośród bogów, Prometeuszu. Byli mi dotąd bardzo łaskawi, ale jestem pewien, że mogliby jeszcze bardziej mi pomóc.”

“Powiem ci coś w sekrecie”, odparł Prometeusz. “Bogowie potrzebują cię tak samo jak ty ich. Pożądają hołdów ze strony śmiertelników i zrobią wszystko, byś ich czcił. To zaś często może ci ułatwić życie na niezbyt przecież przyjaznej ludziom greckiej ziemi.”



Zakładka Mitologia

“Oczywiście, bogowie potrafią też być mściwi, jeżeli uczynisz coś, co im się nie spodoba. Muszę przyznać, że wymyślając karę dla mnie, Zeus wykazał się nie lada inwencją. Choć z drugiej strony, regeneracja wątroby bardziej wygląda na pomysł Dionizosa.

Tak czy owak, wciąż mam w pamięci ich sztuczki, a zdradzanie śmiertelnikom tajemnic bogów to moja specjalność. Powiem ci zatem wszystko, co tylko może ci się przydać.”

Bogowie

“Podczas swych podróży napotkasz w sumie dwunastu bogów, ale nie wszyscy będą się zawsze tobą interesować. Panuje wśród nich wyraźna hierarchia i słabsi na ogół muszą się liczyć z silniejszymi. Dwunastka ta, w kolejności od najpotężniejszego do najsłabszego, wygląda następująco:

Zeus, władca niebios

Posejdon, władca mórz

Hades, władca podziemi

Demeter, bogini płodności

Atena, bogini wojowników, rzemiosła i mądrości

Artemida, bogini myśliwych

Apollo, bóg przepowiedni

Ares, bóg wojny

Hefajstos, kowal bogów

Afrodyta, bogini zmysłowej miłości

Hermes, posłaniec bogów

Dionizos, bóg wina

W rozmaitych twych poczynaniach jedni bogowie będą cię wspierać i zabiegać o to, byś oddawał im cześć. Inni będą ci przeszkadzać i rzucać kłody pod nogi.”

Życzliwi bogowie

“Życzliwi bogowie będą się pojawiać w mieście, by nakłonić cię do oddawania im czci. Obiecują za to rozmaite korzyści. Oddawanie czci bogowi wymaga wybudowania mu Świątyni. Im wyżej w hierarchii stoi jakiś bóg, tym droższa i większa jest jego Świątynia. Na przykład Twierdza Zeusa jest olbrzymia, podczas gdy Gaj Dionizosa wygląda w porównaniu z nią jak karzełek (choć obiektywnie rzecz biorąc też jest niemały).”

Wznoszenie świątyń

“Aby wybudować Świątynię, musisz najpierw zmagazynować w mieście trochę marmuru. Ponieważ każda Świątynia ma inne rozmiary, w każdym przypadku potrzeba innej ilości budulca na fundamenty i schody. Poinformuje cię o tym zakładka Mitologia, kiedy klikniesz na niej na przycisk Świątynie. Zobaczysz wówczas listę wszystkich Świątyń, jakie możesz wybudować, wraz z ilością potrzebnego marmuru i kosztem budowy.

Kiedy przygotujesz marmur i będziesz miał w skarbcu dość pieniędzy, kliknij na przycisk Świątynie i wybierz z listy tę, którą chcesz wznieść. Pojawi się wówczas jej czerwony zarys. Przesuń go na miejsce planowanej budowy. Jeśli zarys zmieni kolor na zielony, wystarczy kliknąć myszką, by rozpocząć budowę. Czerwo-

ny kolor oznacza, że coś przeszkadza. O ile to możliwe, usuń przeszkodę, a jeśli nie, poszukaj innego miejsca na Świątynię.

Największe Świątynie sprawiają czasem nieco kłopotu, ponieważ ich zarysu nie widać w całości. Aby sobie pomóc, przesuń w takim wypadku zarys w wybrane miejsce i naciśnij klawisz "M". Zarys zostanie "zamrożony" i będziesz mógł w normalny sposób przewinąć ekran, by spokojnie przyjrzeć się całej okolicy i ewentualnym przeszkodom uniemożliwiającym wzniesienie Świątyni.

Przy pomocy klawisza "R" możesz też obrócić Świątynię przed jej ostatecznym umiejscowieniem.

Pamiętaj, że Świątynie funkcjonują prawidłowo tylko gdy prowadzi do nich droga. Wydatnie podnoszą też walory estetyczne okolicy.

Wybranie odpowiedniego miejsca pod fundamenty i schody Świątyni to dopiero początek. Do prowadzenia prac budowlanych potrzebni są rzemieślnicy z Cechu rzemieślników oraz dostawy marmuru, drewna i rzeźb. Aby wybudować Cech rzemieślników, otwórz zakładkę Mitologia i kliknij na odpowiedni przycisk. Do Cechu musi prowadzić droga; inaczej nie będzie prawidłowo funkcjonował. Rzemieślnicy zachowują się zwykle hałaśliwie i przez to obniżają walory estetyczne okolicy.



Cech rzemieślników

Kiedy w Cechu pojawią się robotnicy, na plac budowy wyruszy zespół rzemieślników. Będą oni tam czekać na wóz, który dostarczy im potrzebne materiały. Wóz, ciągnięty przez woła, może nadjechać z Magazynu lub jakiegoś składu handlowego, który sprowadza dany towar. Rzemieślnikom nie wolno wykorzystywać materiałów zgromadzonych w składach handlowych z przeznaczeniem na eksport.

Rzemieślnicy przyjmują tylko duże dostawy materiałów budowlanych. To sprawia, że wóz czeka, dopóki w którymś z Magazynów czy składów nie znajdą się co najmniej cztery ładunki budulca. Jedynie rzeźby - z uwagi na duże rozmiary – przewożone są pojedynczo.

Im więcej Cechów znajduje się w mieście, tym więcej zespołów rzemieślników będzie pracować przy budowie Świątyni. Sprawdź tylko, czy na pewno wystarczy ci materiałów dla wszystkich, żeby nie stali bezczynnie.

Aby śledzić postępy we wznoszeniu Świątyni, wystarczy kliknąć na plac budowy prawym przyciskiem myszki. Z okna, jakie się wówczas otworzy, dowiesz się, ile brakuje do zakończenia

budowy i jakie materiały będą jeszcze potrzebne, a także jaka jest przyczyna ewentualnego przestoju.”

Świątynie

“Dzień, w którym ukończysz budowę Świątyni, to wielki moment w historii miasta. Będziesz mógł odtąd czcić któregoś z bogów, ten zaś wynagrodzi cię za to. Już sama obecność Świątyni jest bardzo korzystna dla miasta, gdyż bóg może wówczas wysłuchiwać twych modłów i błogosławić budowle. Pobłogosławioną budowlę poznasz po magicznych iskrach na jej szczycie. Świątynie i korzyści z ich wybudowania wyglądają następująco:



Zeus

Twierdza Zeusa. Kiedy wybudujesz Twierdzę Zeusa, władca niebios ofiaruje ci wyrocznię umożliwiającą pytanie o przyszłość. Więcej na temat wyroczni znajdziesz na następnych stronach. Bóg będzie też osobiście strzegł miasta przed gniewem innych bogów. Przywódcy innych miast dostrzegą to i wzrośnie twój prestiż w ich oczach. Czasem Zeus osobiście pojawi się w mieście i, jeśli taka będzie jego wola, pobłogosławi którąś z budowli. Ponieważ jest najpotężniejszym bogiem, może zesłać na miasto dowolne z błogosławieństw, jakie oferują inni bogowie. Możesz też modlić się do Zeusa (więcej o modłach na następnych stronach). Jeśli cię wysłucha, zniszczy pierwszą armię, która spróbuje zaatakować twe miasto. Jeśli zauważy, że jesteś w poważnym niebezpieczeństwie, może ci pomóc z własnej inicjatywy.



Posejdon

Cypel Posejdona. Władca mórz będzie tak zadowolony ze Świątyni, że wyśle Krakena, by strzegł wód twego miasta i zabijał wrogów, którzy by się na nie zapuścili. Sprawi też, że wzrosną połowy ryb i jeżowców. Od czasu do czasu przejdzie się... czy też przepłynie przez twoje miasto i pobłogosławi Przystanie rybackie oraz domki Poławiaczy jeżowców, co podniesie ich wydajność. Posejdon to także patron koni, może więc pobłogosławić twe Stadniny, rozmnażając w cudowny sposób hodowane w nich rumaki. Gdyby miastu groził głód, ofiaruje ci owoce morza; możesz też do niego wznosić modły.

Bramy Hadesa. Jeśli wzniesiesz Świątynię władcy podziemi, przyśle on swego ukochanego Cerbera, by chodził po mieście i atakował wszelkich twych wrogów. W Świątyni tej znajduje się też trochę srebra, które mogą pozbierać górnicy z Mennicy. Hades może ponadto pobłogosławić Urzędy podatkowe, Mennice i Odlewnie. Pobłogosławiony Urząd podatkowy ściąga wyższe podatki, natomiast Mennica lub Odlewnia pracuje wydajniej. Hadesa możesz także poprosić o pieniądze. Jeśli zaś bóg zauważy, że masz kłopoty finansowe, może cię sam wesprzeć albo sprawić, że potrzebne fundusze ofiaruje ci któryś z twych sojuszników.



Hades

Ogród Demeter. Świątynię Demeter, bogini płodności, otaczają urodzajne łąki. Możesz na nich zakładać plantacje i sady lub hodować zwierzęta. Chodząc po mieście, Demeter będzie błogosławić twe plantacje, by dawały więcej żywności. Jeśli bogini zauważy, że brakuje ci żywności, dostarczy ją do Spichlerzy z własnych zapasów. Możesz też modlić się do Demeter, prosząc o pomoc.



Demeter

Altana Ateny. W nagrodę za Świątynię bogini wojowników, rzemiosła i mądrości ofiaruje ci gaj drzewek oliwnych, którymi będą się mogli opiekować plantatorzy z Domku plantatorów. Obdarzy też żołnierzy w mieście większą siłą, a w razie zagrożenia sama stanie w jego obronie. Przechodząc ulicami, będzie błogosławić twe Szopy postrzygaczy i Tłocznie, które staną się wówczas bardziej wydajne. Do Ateny możesz się modlić, prosząc o oliwki i oliwę, a jeśli zauważy, że brakuje ci tych produktów, może ci je podesłać z własnej woli.



Atena



Artemida

Menażeria Artemidy. Artemida, bogini myśliwych, wypożyczy ci dwa oddziały walecznych Amazonek. Będzie też chodziła po mieście i polowała na wszelkie drapieżniki, które by próbowały atakować twe zwierzęta lub ludzi. Jeśli zechce, pobłogosławi któryś z Domków myśliwskich. Myśliwi z niego będą wówczas zawsze trafiać do celu i dzięki temu dostarczać więcej mięsa. Do Artemidy możesz także się modlić z prośbą o dziczyznę. Jeśli bogini zauważy, że mieszkańcy głodują, może sama ofiarować ci ten rodzaj żywności.



Apollo

Wyrocznia Apolla. Apollo to bóg przepowiedni. Jeśli mu wybudujesz Świątynię, pozwoli ci korzystać z Wyroczni, którą będziesz mógł pytać o przyszłość. Obdarzy też twych filozofów, sportowców, aktorów i zawodników wielkim talentem, przez co wzrosną ich szanse na zwycięstwo w igrzyskach panhelleńskich. Ponadto Apollo będzie zabijał potwory atakujące twe miasto. Kiedy przejdzie ulicami, może pobłogosławić twe Podia, Gimnazja, Teatry i Stadion, w efekcie czego więcej ludzi będzie z nich wyruszało, by zapewniać rozrywkę okolicznym mieszkańcom. Jeśli Apollo wysłucha twych modłów, przepędzi z miasta zarazę i uzdrowi obywateli. Może też uczynić to z własnej inicjatywy, jeśli zauważy, że wybuchła zaraza.



Ares

Forteca Aresa. Ares, bóg wojny, w zamian za wybudowanie mu Świątyni wesprze cię dwoma oddziałami swych walecznych wojowników zwanych Spartami. Niekiedy wybierze się na spacer ze swym Smokiem i pozwoli mu pożreć jakiegoś najeźdźcę, wilka czy agresywnego dzika. W modłach możesz prosić boga, by wraz z twymi żołnierzami wyruszył na wyprawę przeciwko innemu miastu. Ares kocha walkę, dlatego czasem uczyni to dla własnej przyjemności.

Kuźnia Hefajstosa. Uczcij Hefajstosa, kowala bogów, a ofiaruje ci on cenne dary. Przed Świątynią znajdziesz rudę miedzi, którą będą mogli wydobywać górnicy z Odlewni. Bóg nie dopuści też, by twoje budowle zajęły się ogniem. Chodząc ulicami, będzie błogosławił twe Zbrojownie i Pracownie rzeźbiarskie. W tak wyróżnionych wytwórniach robotnikom znacznie łatwiej będzie obrabiać brąz i będą mogli produkować więcej uzbrojenia i rzeźb niż zazwyczaj. Jeśli Hefajstos wysłucha twych modłów, przyśle ci do pomocy swego olbrzyma z brązu, Talosa, który będzie przez kilka miesięcy bronił miasta przez atakującymi. Może się też zdarzyć, że bóg sam uzna, iż masz kłopoty i wesprze cię w ten sposób z własnej inicjatywy.



Hefajstos

Azyl Afrodyty. Afrodyta, bogini zmysłowej miłości, może uczynić twe miasto tak atrakcyjnym, że nikt nie będzie chciał z niego emigrować, dopóki tylko będzie funkcjonować jej Świątynia. A jeśli Ares, Hefajstos, Hermes lub Dionizos zjawią się, by ci przeszkadzać, obroni cię przed nimi. Spacerując po mieście, będzie błogosławić niektóre domy, dzięki czemu zamieszka w nich więcej ludzi (o ile tylko będzie wolne miejsce). Jeśli Afrodyta wysłucha twych modłów, sprawi, że we wszystkich domach przybędzie mieszkańców. Gdyby zauważyła, że większość domów stoi pusta, może to uczynić nawet nieproszona.



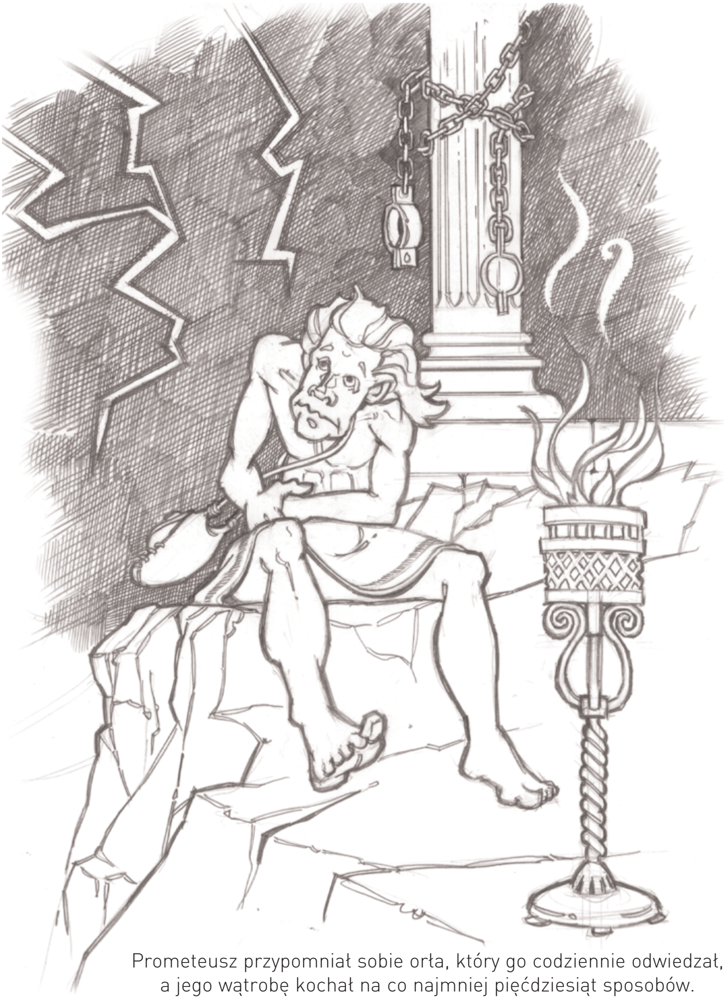
Afrodyta

Gaj Dionizosa. Dionizos, bóg wina, nie cierpi miast pozbawionych wina. Przy jego Świątyni rośnie gaj winorośli, z których winogrona mogą być zbierane przez robotników z Domku plantatorów. Obecność tego boga sprawia, że ludziom żyje się przyjemnie i wesoło, a w mieście nie ma niezadowolonych mieszkańców. Błądząc ulicami, Dionizos błogosławi Winiarnie, w których dzięki temu wzrasta produkcja. Możesz też modlić się do Dionizosa, by jego satyrzy dostarczyli ci więcej wina. Bóg może to zresztą uczynić z własnej woli, jeśli zauważy, że brakuje ci jego ukochanego trunku.



Dionizos

“Bogowie będą ci udzielać błogosławieństw i pomagać na różne sposoby pod warunkiem, że ich Świątynie prawidłowo funkcjonują”, wyjaśnił Prometeusz. “To zaś wymaga regularnego składania ofiar.”



Prometeusz przypomniał sobie orła, który go codziennie odwiedzał, a jego wątrobę kochał na co najmniej pięćdziesiąt sposobów.

Ofiary

“Bogowie oczekują, byś składał im ofiary. Od razu przypominają mi się stare dobre czasy, kiedy przekonałem Zeusa, by zgodził się przyjmować od śmiertelników tylko skóry i kości zwierząt ofiarnych. Ale nie pora na dygresje. Kapłani ze Świątyni będą od czasu do czasu wychodzić po jakąś kozę czy owcę na ofiarę. Gdyby w mieście nie było tych zwierząt, użyją żywności ze Spichlerza. Jeśli kapłani przez dłuższy czas nie zdołają złożyć ofiary, bóg uzna, że go lekceważysz i utracisz wówczas wszystkie korzyści z posiadania poświęconej mu Świątyni.”

Modły

“Jedną z zalet Świątyni jest to, że można w niej modlić się do danego boga i prosić go o rozmaite przysługi, które opisano w tej instrukcji. Należy w tym celu kliknąć na Świątynię prawym przyciskiem myszki i w oknie, jakie się wówczas otworzy, wcisnąć przycisk ‘Módl się do...’. Jeśli bóg wysłucha twych próśb, powiadomi cię o tym.

Bogowie będą ci chętnie pomagać, ale nie znaczy to, że spełnią każdą twą prośbę. Nie możesz im co chwilę zawracać głowy swoimi sprawami.”

Rady wyroczni

“W Twierdzy Zeusa i Wyroczni Apolla znajdują się wyrocznie, które przewidują przyszłość. Zasięganie rady wyroczni odbywa się podobnie jak wznoszenie modłów: najpierw kliknij na budowlę prawym przyciskiem myszki, a potem wciśnij przycisk ‘Poradź się wyroczni’. Jeśli Wyrocznia odpowie ci, usłyszysz przepowiednię.

Wyrocznia nie zawsze będzie skłonna ci pomóc, zwłaszcza jeśli dopiero co odsłoniła przed tobą tajemnice przyszłości.”

Życzenia

“Czasem życzliwi ci bogowie poproszą cię o wyświadczenie im jakiejś przysługi, wyrażając specjalne życzenie. Poinformują cię wówczas o wszystkim, co musisz wiedzieć, by je spełnić. Bywa, że nagle z życzeniem zwracają się bogowie, których w ogóle nie widziałeś jeszcze od początku misji.”

Nieżyczliwi bogowie

“Dopóki bogowie są do ciebie przyjaźnie nastawieni, wszystko wygląda pięknie. Niestety, nie zawsze tak się dzieje. Jeśli zirytujesz czymś któregoś z nich, może zacząć ci przeszkadzać na rozmaite sposoby.”

Zemsta bogów

“Jedną z metod wyrównywania rachunków jest osobiste zaatakowanie miasta. Każdy bóg ma tu własne preferencje:

Zeus. Zeus wywołuje ogólny chaos w mieście. Najpierw niszczy Pałac, a potem szuka innych celów. Może też rzucić dowolną klątwę, w efekcie czego miasto będzie omijane z daleka przez wszystkich kupców.

Posejdon. Posejdon wyładowuje swój gniew na budowlach związanych z wodą. Biada Przystaniom trier, domkom Poławiaczy jeżowców i Przystaniom rybackim. Jeśli rzuci na nie klątwę, przestaną funkcjonować, dopóki nie zostanie ona zdjęta. Nie chcąc się narazić bogowi mórz, statki handlowe nie będą odwiedzać twego miasta, póki się nie upewnią, że się oddalił.

Hades. Hades uwielbia wciągać ludzi do swego podziemnego królestwa zmarłych. Kiedy atakuje, z ulic znikają w ten sposób wszyscy przechodnie. Może też rzucić klątwę na Odlewnie i Mennice, które przestaną wówczas funkcjonować.

Demeter. Bogini płodności sprawi, że ziemia w twym mieście stanie się nieurodzajna. Z zemsty może też niszczyć plony oraz zabijać owce i kozy.

Atena. Atena mści się, pozbawiając mury i wieże załóg, co poważnie osłabia miejskie fortyfikacje. Potrafi też skutecznie uniemożliwić produkcję oliwy w mieście.

Artemida. Jeśli obrazisz Artemidę, wraz ze swymi Amazonkami przypuści zmasowany atak na miasto. Zabije też część twoich myśliwych i rozmnoży grasujące po okolicy wilki.

Apollo. Zagniewany Apollo lubi zsyłać na ludzi zarazy. Będzie też przeszkadzał instytucjom kulturalnym w dostarczaniu rozrywki mieszkańcom miasta.

Ares. Ares, jeśli go czymś rozzłościsz, pomaszeruje na twe miasto na czele armii okrutnych i szpetnych Spartów.

Hefajstos. Wyprowadzony z równowagi kowal bogów zmieni się w podpalacza, niszcząc ogniem wybrane budowle w mieście. Uwielbia też prześladować Pracownie rzeźbiarskie i Zbrojownie - brąz staje się w nich wtedy tak kruchy, że nie sposób z niego niczego wyprodukować.

Afrodyta. Kiedy urazisz Afrodytę, po prostu wyprowadzi ci z miasta część ludzi. Wszyscy przechodnie pójdą za nią jak w transie i spadnie liczba mieszkańców.

Hermes. Hermes jest posłańcem bogów oraz patronem złodziei. Kiedy go rozzłościsz, ukradnie ci część pieniędzy i sprawi, że drogi staną się niebezpieczne dla kupieckich karawan.

Dionizos. Zagniewany Dionizos zjawia się w mieście i zaprasza napotkanych przechodniów na wielką, niekończącą się imprezę. Może też rzucić klątwę na twe winorośle.

Prócz tego wszystkiego bogowie zwykle trzymają jeszcze kilka dodatkowych asów w rękawie i czasem trudno przewidzieć, co knują, by ci obrzydzić życie.

Jeśli jakiś bóg jest zbyt zajęty, by osobiście zaatakować twe miasto, może w zastępstwie wysłać potwora."

Potwory

"Potwory zabijają ludzi, niszczą budowle i generalnie sprowadzają na miasto kłopoty.

Potwory nie są z natury złe, a jedynie służą wiernie panom i jeśli dany bóg ci sprzyja, mogą ci także pomagać z jego rozkazu. Wysłane na miasto przez rozgniewanego boga, będą cię atakować. Czasem działają na własny rachunek.



W Grecji możesz spotkać następujące potwory:

Cyklop. Jednooki olbrzym i ulubieniec Zeusa.

Kraken. Przerażająca morska bestia służąca Posejdonowi.

Cerber. Trójgłowy pies z Podziemi; ulubione zwierzę Hadesa.

Meduza. Kobieta o wężach zamiast włosów, zamieniająca w kamień każdego, kto na nią spojrzy; często służy Demeter.

Hydra. Wielogłowy wąż o jadowitych zębach, zwykle służący Atenie.

Dzik kalidoński. Olbrzymi dzik, który rozszarpuje ludzi kłami, najczęściej na polecenie Artemidy.

Scylla. Kolejna wielogłowa bestia, chętnie atakująca ludzi na własną rękę; jej panem jest Apollo.

Smok. Ziejący ogniem Smok to ulubiona broń Aresa. Jeśli bóg wojny nie ma dla niego żadnych rozkazów, potwór sam szuka sobie rozrywki.

Talos. Olbrzym wykuty z brązu przez Hefajstosa, któremu wiernie służy, choć może też działać na własny rachunek.

Hektor. Sławny trojański wojownik, często na służbie Afrodyty. Lubi też chodzić swoimi drogami i szukać zwady.

Minotaur. Półczłowiek, półbyk, często siejący przerażenie na rozkaz Hermesa.

Menada. Oszalała kobieta, wprowadzona w stan ekstazy przez Dionizosa i rozszarpująca ludzi gołymi rękoma. Niekiedy czyni to sama, dla zabawy.

Jeśli zaatakuje cię potwór, możesz z nim walczyć na kilka sposobów. Jednym z nich jest skierowanie przeciwko niemu elitarnych wojsk, musisz jednak mieć ich bardzo dużo. Każdego potwora może też zabić Apollo, przy czym spośród bogów tylko on w tym gustuje. Pozostali uważają, że takie zajęcie im uwłacza.

Najlepiej zaś poprosić o pomoc herosa, który wie, jak rozprawić się z danym potworem."



Herosi

“Po Grecji wędrują sławni bohaterowie, szukając wyzwań i trudnych zadań. Herosi ci chętnie zjawią się w twym mieście, jeśli będziesz miał dla nich jakąś interesującą propozycję w rodzaju zmierzenia się z potworem czy spełnienia życzenia któregoś z bogów, o ile tylko uznają, że zasługujesz na to. Z pomocą mogą ci pospieszyć:

Herakles. Słynący z nadludzkiej siły i męstwa jeden z synów Zeusa. Jeśli masz kłopoty z Cerberem lub Hydrą, nie znajdziesz lepszego pomocnika niż Herakles.

Achilles. Weteran widywany tu i tam. Skuteczny w walce z Hektorem i Menadami.

Odyseusz. Sławny podróżnik, chytry i silny. Potrafi pokonać Scyllę i Cyklopa.

Jazon. Wybitny przywódca, który na pewno poradzi sobie z Talosem i Smokiem.

Tezeusz. Wyjątkowo zasłużony, nadal intensywnie buduje swą legendę. Jako jedyny może w pojedynkę zabić Minotaura i Dzika kalidońskiego.

Perseusz. Młodszy od pozostałych, dopiero zaczyna zdobywać rozgłos. Ma swoje sposoby na Meduzę i Krakena.

Jeśli masz ważny powód, by prosić jakiegoś herosa o przybycie do miasta, będziesz mógł mu wybudować Przybytek. Służy do tego na zakładce Mitologia przycisk ‘Przybytek herosa’. Upewnij się, czy do budowli prowadzi droga.

Kiedy postawisz Przybytek, kliknij na niego prawym przyciskiem myszki i sprawdź, co jeszcze musisz zrobić, by twe miasto było godne gościć danego herosa. Spełniane kolejno warunki będą skreślane z listy.

Kiedy heros przybędzie, poinformuje cię o tym i zamieszka w przygotowanym dlań Przybytku. Jeśli miastu zagrozi teraz jakiś potwór bądź cokolwiek innego, heros sam będzie wiedział, co począć.

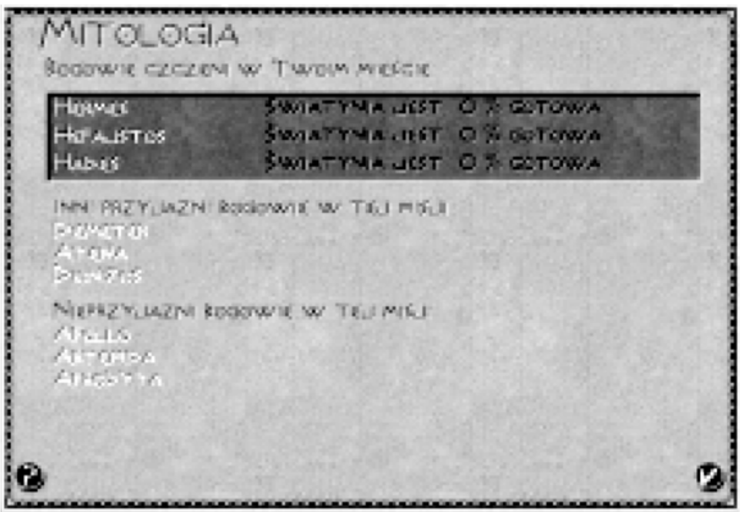
Jeśli chcesz wysłać herosa, by spełnił jakieś życzenie boga, musisz mu powiedzieć, kiedy ma się tym zająć. Otwórz w tym celu zakładkę Streszczenie i kliknij na mały zielony przycisk. Możesz także kliknąć na Szkło powiększające na tej samej zakładce. Poja-

wi się wówczas okno z opisem życzenia, na które wystarczy kliknąć, by heros niezwłocznie wyruszył.”

Sprawdzanie bogów, potworów i herosów

“Jeśli zechcesz sprawdzić, co się dzieje ze wszystkimi tymi mitologicznymi postaciami, kliknij na zakładkę Mitologia. Pojawi się lista Świątyń, jakie wybudowałeś bądź właśnie budujesz i opis ich obecnego statusu. Poniżej zobaczysz imiona bogów i potworów aktualnie atakujących miasto. Aby przejść bezpośrednio do miejsca przebywania którejś z postaci lub jej Świątyni, kliknij na odpowiednie imię.

Bliższe informacje uzyskasz po kliknięciu na przycisk Szkło powiększające. Otworzy się wówczas ekran z listą wszystkich życzliwych ci bogów, którym wybudowałeś bądź właśnie budujesz Świątynię. W pierwszym przypadku dowiesz się,



Dokładniejsze informacje o bogach i herosach. Jeśli klikniesz na zakładce Mitologia na Szkło powiększające, uzyskasz informacje o tym, jak postępuje budowa Świątyń, jakie są szanse na spełnienie twych próśb przez boga, a także o działaniach herosów i nieżyczliwych ci bogów.

jakie są szanse na to, by dany bóg wysłuchał twych modłów, zaś w drugim - jak bardzo zaawansowane są prace budowlane. Poniżej bogów, których pragniesz czcić, zobaczysz listę tych, którzy ci sprzyjają.

Pod listą bogów życzliwych znajdziesz informacje o herosach przebywających w mieście i o tym, co aktualnie porabiają. Dolną część okna zajmuje lista bogów nieżyczliwych oraz komunikaty ostrzegające, iż dany bóg aktualnie atakuje miasto bądź wysłał przeciwko niemu potwora.

Aby zobaczyć wszystkich bogów, potwory i herosów znajdujących się w mieście, kliknij na przycisk Nieśmiertelni. Zniknie wówczas większość budowle i przechodniów oprócz postaci z mitologii, Przybytków herosów i Świątyń. Kolumna przed każdą Świątynią informuje, jak dawno składano ofiarę danemu bogowi. Im wyższa kolumna, tym mniej czasu upłynęło od ostatniej ofiary. Niska kolumna oznacza, że wkrótce Świątynia może przestać funkcjonować.”

“Cóż, to chyba wszystko, co wiem o bogach”, zakończył Prometeusz. “Muszę już ruszać, ale na pewno się jeszcze spotkamy. Na razie żegnaj, i mam nadzieję, że bogowie będą dla ciebie łaskawsi niż dla mnie!”





Wojsko

Demokratesa dobiegł niespodziewanie dźwięk trąbki, a zaraz potem ogłuszające okrzyki. Zdziwiony pospieszył w kierunku tej kakofonii, by sprawdzić, co się dzieje. Ujrzał słusznego wzrostu mężczyznę, który właśnie wbijał w ziemię sztandar. “Kolejne miasto uległo potędze Aresa”, zawołał donośnym głosem nieznajomy i zaraz przedstawił się: “Witaj, Demokratesie. Jestem Ares, bóg wojny. Masz szczęście, że sobie tylko żartuję, bo gdyby to był prawdziwy atak na twe miasto, już byś musiał płacić daninę.”

“Jak pewnie wiesz, uwielbiam oglądać zniszczenia wojenne, ale większość ludzi jakoś nie podziela moich upodobań. Pewnie więc nie ma sensu cię przekonywać, jak wielką frajdą byłoby zburzenie twego miasta. Zamiast tego powiem ci, co robić, by go bronić w razie ataku.” Demokrates westchnął z ulgą, szczęśliwy, że bogowi wojny choć raz przyświecają szlachetne intencje.


Zakładka Wojsko

Pałac

“Aby mieć do dyspozycji jakiekolwiek oddziały wojska”, powiedział Ares, “musisz najpierw wybudować Pałac. Tezeusz, ten tchórzliwy pies, który uważa się za bohatera, wyjaśnił ci już, jak to zrobić.”

“Kiedy postawisz Pałac, będziesz mógł obsadzić wszystkie Przystanie trier i Wieże w mieście, pod warunkiem rzecz jasna, że masz dość ludzi. A jeśli domy mieszkalne osiągną odpowiednio wysoki poziom rozwoju, będziesz też dysponował wojskami lądowymi. Część mieszkańców Domów zwykłych będzie broniła miasta jako pospolite ruszenie, inaczej pospólstwo, zdolne jedynie do obrzucania przeciwnika kamieniami. Mieszkańcy Domów elity będą walczyć jako hoplici lub jazda, stanowiąc elitarne klasy wojowników. Kiedy tylko twoi ludzie zorganizują się w jakiś oddział, obok Pałacu zobaczysz jego sztandar.”

Armia obywatelska

“Obywatele ze wszystkich klas i grup społecznych okazują swą lojalność wobec ciebie i miasta, służąc w wojsku. Walka za miasto to wielki zaszczyt, dlatego wszyscy w miarę swych możliwości starają się, by jak najlepiej się do tego przygotować. Na co dzień twoi żołnierze wiodą normalne życie, dopóki nie wezwiesz ich pod broń. W sumie możesz mieć dwadzieścia oddziałów.”

Pospólstwo

“Zawsze duże wrażenie robił na mnie zapał i zaangażowanie pospólstwa, które jest z tego względu drogie memu sercu”, mówił dalej Ares. “Pomyśl tylko: walczą honorowo i dzielnie, choć nie mają ani zbroi, ani broni z prawdziwego zdarzenia. Są kwintesencją waleczności!

Na pospólstwo składają się przedstawiciele najniższych warstw społeczeństwa greckiego, robotnicy z Domów zwykłych, które osiągnęły poziom co najmniej Chat (więcej na następnych stronach). Do walki nie stają jednak wszyscy mieszkańcy danego domu. Pospólstwo organizuje się w oddziały ośmioosobowe.

Robotnicy walczą jako pospólstwo, ponieważ nie stać ich na kupno drogiego uzbrojenia ani koni. Walczą tym, co im wpadnie w ręce, najczęściej kamieniami. Na ich sztandarach widnieje dłoń ściskająca kamień.”

Hoplici

“Mieszkańcy Dworków i Dworów mogą sobie pozwolić na zakup uzbrojenia z Agory i służą miastu jako hoplici, trzon armii obywatelskiej. Uzbrojenie jest drogie, dlatego nie każdego mieszkańca Dworku czy Dworu na nie stać. Hoplici organizują się w ośmioosobowe falangi, a na ich sztandarach widnieje hełm.”

Jazda

“Mieszkańcy Pałacyków to jedyni obywatele na tyle bogaci, by móc sobie pozwolić na kupno nie tylko uzbrojenia, ale i koni, na których służą miastu jako jazda. Utrzymanie koni i uzbrojenia kosztuje fortunę, dlatego nie każdego mieszkańca Pałacyku na to stać. Jeźdźcy organizują się w oddziały ośmioosobowe, a na ich sztandarach widnieje koń.”

Rodzaje walki

“Teraz przejdziemy do tego, co lubię najbardziej”, powiedział Ares. “twoi żołnierze czekają w domach, byś wezwał ich pod broń. W końcu będą mogli walczyć!”

“Istnieją dwa rodzaje walki: obrona miasta i walka poza jego granicami. W tym drugim przypadku musisz zdecydować, które z elitarnych oddziałów chcesz wysłać na wojnę. Potem

resztą zajmą się już twoi utalentowani dowódcy. Aby dowiedzieć się więcej na temat wysyłania żołnierzy na wyprawy wojenne, by zaatakowali lub bronili innego miasta, przestudiuj odpowiednie strony tej instrukcji."

Obrona miasta

"Kiedy twe miasto zostanie zaatakowane, będziesz miał do wyboru kilka możliwości. Możesz się od razu poddać, co – choć pozornie mało chlubne – bywa czasem bardzo rozsądną decyzją, jeśli dzięki temu zachowasz siły, by pewnego dnia się zemścić. W takim wypadku będziesz musiał płacić regularnie daninę przywódcy miasta, które cię podbiło. Jeśli masz bardzo dużo pieniędzy, możesz zaproponować atakującym okup. Wróg weźmie go i wróci do domu, a twoje miasto zostanie uratowane. Możesz też wreszcie wezwać żołnierzy pod broń, wydać im rozkazy i walczyć w obronie miasta!"

Wydawanie rozkazów

"Aby przemieścić jakiś oddział, wybierz go klikając u dołu sztandaru, a potem wskaż myszką, dokąd ma się udać. Po wybraniu oddziału zmieni się wygląd Panelu sterowania. Pojawi się w nim nazwa oddziału wraz z informacjami o jego aktualnym morale i o tym, co aktualnie porabia. Pośrodku panelu znajduje się ciąg przycisków, które służą do wydawania rozkazów. Kiedy najedziesz kursorem na któryś z nich, w prostokątnym okienku powyżej pojawi się odpowiednia komenda. Możliwości są następujące:



Sformuj oddział. Wzywanie żołnierzy przebywających w domach. Pomaszerują oni wówczas pospiesznie przez miasto ku swym sztandarom. Przycisk ten pojawia się tylko wtedy, gdy żołnierze nie zostali jeszcze wezwani pod broń.



Obróć oddział. Kliknięcie na ten przycisk powoduje obrócenie oddziału o 90 stopni. Po ponownym wciśnięciu oddział powróci do poprzedniego ustawienia.

Taktyka obronna. Po otrzymaniu tego rozkazu oddział zastosuje taktykę obronną. Jest to zawsze domyślny rozkaz dla każdego oddziału. Dla poszczególnych rodzajów wojska taktyka ta wygląda odmiennie:



Pospólstwo będzie się starało utrzymać swe pozycje, rzucając kamieniami w oddalonego przeciwnika. Jeśli wróg podejdzie bliżej, obrońcy rozpoczną walkę wręcz.



Hoplici zasłonią się tarczami i będą atakować wroga włóczniami.



Jazda będzie się starała utrzymać swe pozycje, walcząc na koniach.

Taktyka ofensywna. Taktyki ofensywne wyglądają następująco:



Pospólstwo rzuca się na znajdujących się w pobliżu wrogów i rozpoczyna walkę wręcz.



Hoplici ruszają zwartą grupą, atakując włóczniami i osłaniając się tarczami.



Jazda szarżuje na wroga i wdaje się w walkę wręcz.

Taktyka specjalna. Taktyki specjalne to:



W przypadku pospólstwa polega ona na obrzucaniu przeciwnika kamieniami z pewnej odległości. Kiedy wróg podejdzie zbyt blisko, pospólstwo wycofa się w bezpieczniejsze miejsce, po czym ponowi atak.



Taktyka specjalna hoplitów to zwarcie szeregów w formę klina, którym można przełamywać linie przeciwnika.



Taktyka specjalna jazdy to nękanie. Polega ono na szarży, krótkiej walce i wycofaniu się. Potem manewr jest powtarzany.



Odeślij do domu: Po kliknięciu na ten przycisk żołnierze zostają odesłani do domów. Pojawia się on tylko wtedy, gdy zbierzesz jakiś oddział.



Idź do oddziału. Kliknięcie na ten przycisku powoduje wyśrodkowanie ekranu na sztandarze wybranego oddziału.

W każdej chwili oddziałom możesz wydawać nowe rozkazy.

Możliwe jest też wydawanie tego samego rozkazu równocześnie kilku oddziałom. W tym celu, kiedy wybierzesz jeden oddział, przytrzymaj przycisk myszki i złap w ramkę kolejne jednostki. Aby usunąć z tak zdefiniowanej grupy jakiś oddział, trzeba na niego kliknąć przy wciśniętym klawiszu Shift. Kiedy teraz wydasz jakiś rozkaz, wykonają go wszystkie wybrane oddziały.

Wybranej grupie możesz przypisać numer, co znacznie ułatwia późniejsze kierowanie nią. Naciśnij w tym celu klawisz 'Ctrl' i dowolną cyfrę od jeden do pięć. Aby powrócić do tak oznakowanej grupy, wystarczy potem nacisnąć 'Alt' i odpowiedni numer.

Kiedy w mieście zacznie się bitwa, nie będzie można formować żadnych nowych oddziałów ani też żadni nowi żołnierze nie będą mogli przyłączać się do oddziałów już istniejących. Twoi dowódcy nie mają czasu, by w trakcie walki szkolić nowicjuszy, możesz natomiast wzywać wówczas pod broń wszystkie oddziały, które zostały już wcześniej przeszkolone."

Morale

"Ja nigdy nie mam dość wojen i rzezi, jednak w przypadku twoich oddziałów, jeśli poniosą zbyt duże straty w walce, ich morale spadnie. Kiedy osiągnie ono naprawdę niski poziom, oddział rozpierzchnie się, a żołnierze pobiegną szukać schronienia w Pałacu. Bitwa będzie się toczyła dalej, ale uciekinierów nie można ponownie wezwać pod broń. Z upływem czasu utracone morale stopniowo podniesie się.

O stanie morale oddziału informuje kulka na jego sztandarze. Im wyżej się ona znajduje, tym morale jest wyższe."

Inni żołnierze

"Czasem będziesz miał do dyspozycji żołnierzy nie pochodzących z twego miasta. Jeśli wybudujesz mi Świątynię, wypożyczę ci dwa oddziały moich walecznych Spartów. Podobnie Artemida w zamian za oddawanie jej czci przyśle ci dwa oddziały Amazonek. Możesz też poprosić o wsparcie wojskowe innych przywódców, jeśli tylko mają o tobie wystarczająco dobre zdanie. Więcej na temat tego, jak prosić inne miasta o żołnierzy znajdziesz na następnych stronach.

Wszystkimi tymi żołnierzami kieruje się identycznie jak własnymi. Żołnierze użyczeni ci przez boga lub innego przywódcę są bardzo dzielni, a ich morale nigdy nie spada.

Żołnierzy innego przywódcy możesz używać tylko do obrony swego miasta. Wrócą oni do siebie, jeśli nie będą mieć z kim walczyć, nie można ich też wysyłać na wyprawy wojenne ani wykorzystywać do obrony innych miast.

Żołnierzy ofiarowanych ci przez bogów możesz używać w dowolnym celu. Będą bronić twego miasta, a także walczyć za ciebie poza jego granicami."

Flota

"Na flotę składają się triery, których załogę stanowią wioślarze i żołnierze. Aby zwodować trierę, najpierw musisz wybudować Przystań trier.

Otwórz w tym celu zakładkę Wojsko, potem kliknij na przycisk Zakłady wojskowe i wybierz z listy Przystań trier. Musisz ją umieścić na prostym odcinku wybrzeża. To, że dane miejsce jest odpowiednie, poznasz po zielonym zarysie budowli. Zwróć uwagę na to, by Przystań byłą połączona drogą z resztą miasta.

Przystań trier potrzebuje drewna na budowę okrętu oraz uzbrojenia dla żołnierzy służących na pokładzie. Musi też zatrudnić mnóstwo robotników. Kiedy spełnione zostaną te warunki, rozpocznie się budowa triery.

Zwodowanie i obsadzenie triery to poważne przedsięwzięcie. Wymaga bardzo wielu robotników i może być ogromnym obciążeniem dla miasta. Jeśli w mieście brakuje siły roboczej, a w najbliższej przyszłości nie spodziewasz się ataku od strony morza, warto odesłać załogę triery do domu, by mogła podjąć pracę w innych zakładach przemysłowych. Możesz to uczynić równocześnie w stosunku do wszystkich załóg, otwierając zakładkę Wojsko i klikając na niej na przycisk 'Na pokładzie', który zmieni się wówczas w 'Na pokład'. Aby odesłać do domu pojedynczą załogę, wybierz trierę, klikając na jej podstawę, a potem wciśnij przycisk 'Odeślij załogę'.

Dowodzenie trierami

Zwodowanej i obsadzonej trierze możesz wydawać następujące rozkazy:



Wezwij załogę. Przycisk ten służy do wzywania załogi na pokład i pojawia się tylko, jeśli nie została ona jeszcze wezwana.



Broń pozycji. Jest to domyślny rozkaz dla każdej triery. Otrzymawszy go, kapitan będzie utrzymywał okręt w jednym miejscu i atakował przepływających w pobliżu wrogów.



Atakuj wszystkich. Na ten rozkaz triera zacznie szukać wrogów i atakować każdą napotkaną jednostkę, zgodnie z kolejnością opisaną poniżej.



Patroluj obszar. Otrzymawszy ten rozkaz, triera będzie patrolowała wody w pobliżu miasta, atakując wszelkie napotkane wrogie jednostki.



Remont. Na ten rozkaz triera powróci do swej Przystani, by przejść konieczne naprawy. Kapitan może sam wydać ten rozkaz, jeśli uzna, że jego okręt jest poważnie uszkodzony.



Odeślij załogę. Rozkaz powrotu do domu. Triera niezwłocznie popłynie wówczas do Przystani, gdzie załoga opuści pokład i wróci do domów, by podjąć pracę. Przycisk ten pojawia się tylko, gdy załoga znajduje się już na okręcie.



Idź do okrętu. Kliknięcie na ten przycisk powoduje wyśrodkowanie ekranu na trierze.

Aby przemieścić okręt, wystarczy na niego kliknąć, a potem wskazać myszką, dokąd ma popłynąć.

Triera może wykonać każdy z powyższych rozkazów, o ile tylko jest w pełni obsadzona. Jeśli brakuje na niej ludzi do wiosłowania, nie jest w stanie płynąć z maksymalną szybkością. Jeżeli braki będą poważne, nie wykona żadnego rozkazu.”



Ares mógłby rozmawiać o broni i walce całymi dniami.

Kolejność atakowania

“Kapitan triery bardzo przemyślnie wybiera cele ataku. Zawsze szuka tego, który potencjalnie jest najgroźniejszy dla miasta.

Najpierw szuka statków transportowych, które przewożą wrogich żołnierzy. Jeśli zdoła je zatopić, zanim nastąpi desant, ocali mnóstwo ludzi. Jeśli nie znajdzie tego typu jednostek, poszuka wrogich okrętów wojennych. W dalszej kolejności spróbuje podpłynąć do brzegu i zaatakować wrogich żołnierzy, jacy na nim zostali ewentualnie wysadzeni. Na koniec, jeśli nie znajdzie lepszego celu, będzie atakował puste statki transportowe nieprzyjaciela.”

Wygrywanie i przegrywanie bitew

“Kiedy twe miasto zaatakują wrogowie, mogą dążyć do zniszczenia określonych budowli bądź niszczyć je jak popadnie. Głównym celem ataku jest jednak zawsze Pałac. Jeśli nieprzyjacielska armia zdoła do niego dotrzeć, zdobędzie go, co oznacza, że przegrałeś bitwę. Jeśli chcesz zwyciężyć, musisz więc za wszelką cenę bronić swego Pałacu.

Po przegranej bitwie w obronie własnego miasta będziesz musiał płacić zwycięzcom daninę.

Ponieważ żołnierze są obywatelami twego miasta, kiedy giną, liczba jego ludności maleje. Śmierć hoplity lub jeźdźca pociąga za sobą dodatkowo utratę jego wyposażenia, zaś dom, w którym mieszkał, może się cofnąć na niższy poziom rozwoju.”

Autoobrona

“Jeśli wolisz skupić się na zarządzaniu miastem zamiast na wydawaniu rozkazów - choć doprawdy trudno mi to sobie wyobrazić - możesz powierzyć dowodzenie swym dowódcom i kapitanom okrętów. Otwórz w tym celu zakładkę Wojsko i kliknij na przycisk Autoobrona. Jego lekko niebieski kolor oznacza, że obroną miasta będą się zajmować twoi utalentowani dowódcy. Jeśli przycisk jest intensywnie niebieski, sam będziesz mógł kontrolować poczynania swych żołnierzy i trier.



Przycisk Autoobrona

Swym dowódcom możesz nakazać samodzielne dowodzenie w dowolnym momencie, zanim rozpocznie się bitwa. W jej trak-

cie jest to już niemożliwe i, jeśli tego nie uczyniłeś zawczasu, będziesz musiał wtedy osobiście wydawać rozkazy swemu wojsku. Zawsze możesz natomiast zluzować swych dowódców w trakcie bitwy i przejąć od nich dowodzenie.”

Fortyfikacje

“Osobiście wolę oglądać ludzi w bezpośredniej walce twarzą w twarz”, powiedział Ares, “ale tobie zapewne przydadzą się w mieście fortyfikacje. Możesz ich wybudować trzy rodzaje: Mury, Wieże i Bramy.

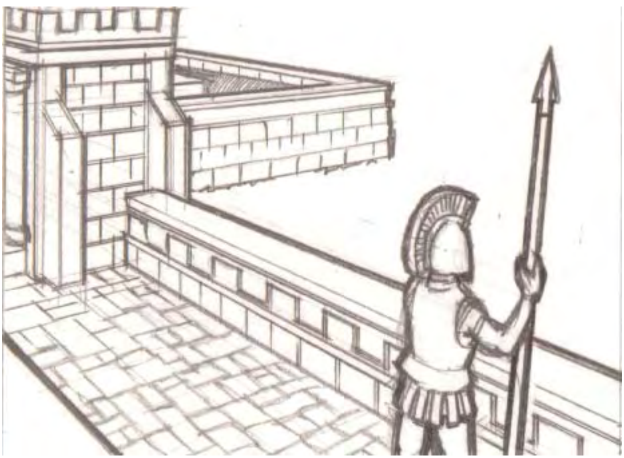

Mur

Mur. Jest to podstawowy element fortyfikacji. Aby go wybudować, otwórz zakładkę Wojsko, potem kliknij na przycisk Fortyfikacje i wybierz z listy odpowiednią pozycję. Mury można wznosić po kawałku bądź od razu w większych odcinkach, klikając i przeciągając myszkę.

Jeśli bezpośrednio wzdłuż muru wybudujesz jego drugą linię, powstanie mur podwójnej grubości, zapewniający lepszą obronę przed atakującymi. Do murów nie musi prowadzić droga.


Wieża

Wieża. Aby wybudować Wieżę, najpierw musisz postawić mur o co najmniej podwójnej grubości. Potem wybierz Wieżę z listy, jaka pojawia się po kliknięciu na przycisk Fortyfikacje i umieść ją na szczycie muru.



Aby Wieża spełniała swe zadanie, musisz mieć Pałac, a do tego obie budowle muszą być połączone ze sobą drogą. Kiedy postanowisz wysłać wartowników na Wieżę, kliknij na przycisk ‘Nieobsadzone’ znajdujący się obok ikony Wieży na zakładce Wojsko. Wieża zostanie obsadzona i jeśli tylko sąsiednie mury są wystarczająco grube, będą teraz po nich także chodzić patrole.

Brama. Mury i Wieże bardzo skutecznie bronią miasta przed atakiem obcych. Są jednak pewni ludzie, na przykład imigranci i kupcy, których chciałbyś wpuszczać do środka. Aby mogli przedostawać się przez mury, trzeba wybudować Bramę.

Wystarczy w tym celu wybrać pozycję ‘Brama’ z listy, jaka pojawia się po kliknięciu na przycisk Fortyfikacje. Jeśli Brama jest zwrócona w niewłaściwym kierunku, obróć ją klawiszem “R”. Zielony zarys budowli oznacza, że miejsce jest odpowiednie.

Brama będzie spełniać swą rolę tylko wtedy, gdy po obu jej stronach postawisz mury. W przeciwnym razie napastnicy i inni niepożądani nicponie po prostu obejdą ją bokiem i bez trudu dostaną się do miasta.”



Zakłady wojskowe

“Zamożni obywatele będą sobie kupować sprzęt, który pozwala im skuteczniej walczyć za miasto. Ci, których na to stać, zaopatrzą się w uzbrojenie hoplitów, a najzamożniejsi dodatkowo w konie, by móc służyć w formacjach jazdy.

Produkcją uzbrojenia zajmuje się Zbrojownia. Aby ją wybudować, otwórz zakładkę Wojsko, kliknij na przycisk Zakłady wojskowe, a potem z listy wybierz odpowiednią pozycję. Sprawdź, czy do Zbrojowni na pewno prowadzi jakaś droga.

Zbrojownia potrzebuje brązu. Może go otrzymywać z Odlewni, Magazynu lub składu handlowego. Jeśli nie jesteś w stanie produkować brązu na własną rękę, trzeba go będzie sprowadzać z innego miasta.



Zbrojownia

Jeśli będziesz czcił Hefajstosa, wzrośnie produkcja w twoich Zbrojowniach.

Kiedy Zbrojownia znajdzie robotników i otrzyma brąz, kowale rozpoczną produkcję uzbrojenia. Gotowe komplety uzbrojenia będą zabierane przez dostawcę do Magazynu. Upewnij się więc, czy Zbrojownia jest z nim połączona drogą, gdyż w przeciwnym razie dostawca nie będzie mógł wykonywać swej pracy.

Po uzbrojenie w Magazynie zgłasza się z kolei handlarz z Agory, zaś z jego straganu trafia ono za pośrednictwem domokrążcy do Domów elity, których mieszkańcy pragną je kupić.

Kiedy Stadninę pobłogosławi Posejdon, rozmnożą się w niej konie.

Konie hodowane są w Stadninie. Aby ją wybudować, wybierz odpowiednią pozycję z listy, jaka pojawi się po kliknięciu na przycisk Zakłady wojskowe. Nie zapomnij o drodze do Stadniny.

Aby prawidłowo funkcjonować, Stadnina potrzebuje robotników oraz pszenicy na paszę. Tę ostatnią może otrzymywać bezpośrednio z Plantacji pszenicy lub z Magazynu, a także z Portu handlowego bądź Hurtowni, jeżeli dany skład handlowy jej nie eksportuje. Stadniny nie mogą natomiast odbierać pszenicy bezpośrednio ze Spichlerza.



W uruchomionej Stadninie zobaczysz konie. Będzie po nie przychodził ujeżdżacz z Agory. Stamtąd za pośrednictwem domokrążcy trafią do tych, którzy będą je chcieli kupić.”

Zarządzanie wojskiem

“Im większe i zamożniejsze miasto, tym większą armię będzie w stanie wystawić. Aby móc śledzić, co się dzieje z twymi żołnierzami i trierami, masz do dyspozycji pewne narzędzia.

Kiedy klikniesz na zakładkę Wojsko, zobaczysz szereg ikon. Każda z nich symbolizuje jeden z twoich oddziałów lub trier. Jeśli przytrzymasz nad ikoną kursor, poznasz nazwę danego oddziału lub triery. Ikony są podzielone na różne grupy w zależności od tego, czy żołnierze są aktualnie pod bronią i w mieście lub poza jego granicami, czy też przebywają w domach. Kliknięcie na ikonę powoduje wyśrodkowanie ekranu na sztandarze danego oddziału bądź trierze.

Przy pomocy trzech przycisków na zakładce Wojsko możesz też wezwać swych ludzi pod broń albo odesłać ich do domu. Pierwszy przycisk dotyczy oddziałów lądowych. Jeśli napis na nim brzmi ‘Wezwij’, kliknięcie na nim spowoduje, że żołnierze pospieszą z domów do swego sztandaru, o ile nie znajduje się on

przy Pałacu. Po ponownym kliknięciu na przycisk powrócą do domów.

Drugi przycisk dotyczy załóg trier. Kiedy napis na nim brzmi ‘Na pokład’, kliknięcie na niego spowoduje, że wszystkie załogi obsadzą okręty. Po ponownym kliknięciu na przycisk powrócą do domów.

Trzeci przycisk dotyczy wartowników na Wieżach. Kiedy napis na nim brzmi ‘Nieobsadzone’, kliknięcie na niego spowoduje, że wszystkie załogi wież pospieszą na stanowiska. Po ponownym kliknięciu na przycisk powrócą do domów.

Aby uzyskać bardziej szczegółowe informacje na temat wojska, kliknij na przycisk Szkło powiększające. Pojawi się wówczas lista wszystkich żołnierzy i trier, jakimi dysponujesz, w tym żołnierzy mitologicznych oraz użyczonych ci przez innych przywódców. Jeśli jakiś oddział lub triera przebywa w mieście, kliknięcie na jego nazwę spowoduje wyśrodkowanie ekranu na odpowiednim sztandarze lub okręcie.

Będziesz też mógł sprawdzić, co każdy oddział czy triera aktualnie porabia. Możliwości w przypadku wojsk lądowych są następujące:

W domu. Żołnierze z oddziału przebywają w swych domach i czekają, byś ich wezwał pod broń. Wystarczy w tym celu kliknąć na przycisk.

Relaks. Oddział znajduje się pod swym sztandarem, ale nie walczy. Kliknięcie na ten przycisk spowoduje odesłanie żołnierzy do domu.

Maszerują. Oddział maszeruje ku swemu sztandarowi. Kliknięcie na tym przycisku spowoduje odesłanie żołnierzy do domu. Rozkaz ten możesz wydać tylko własnym żołnierzom, nie dotyczy on oddziałów użyczonych ci przez innego przywódcę.

Powrót. Ten przycisk pojawia się, kiedy twoi żołnierze zaczęli już maszerować z powrotem do domów. Kliknięcie na ten przycisk spowoduje, że zawrócą pod sztandar. Rozkaz ten możesz wydać



Zakładka Wojsko. Zakładka ta pokazuje, czym się zajmują w danym momencie twoi żołnierze i triery. Możesz dzięki niej wzywać pod broń wszystkie oddziały lądowe oraz załogi trier i wież, bądź też odsyłać ludzi z powrotem do domu.

tylko własnym żołnierzom, nie dotyczy on oddziałów użyczonych ci przez innego przywódcę.

Uciekają. Oddział jest zbyt przerażony, by walczyć i szuka schronienia w Pałacu.

Walczą. Oddział aktualnie znajduje się w ogniu walki. Kliknięcie na ten przycisk spowoduje odesłanie żołnierzy do domu.

Za miastem. Oddział został wysłany do walki poza granicami miasta.

Ponadto zobaczysz aktualny stan morale oddziału oraz jego liczebność.

W przypadku trier możliwości są następujące:

Pusta. Triera jest zacumowana w przystani, a na pokładzie nie ma ani żołnierzy, ani wioślarzy. Kliknięcie na ten przycisk spowoduje wezwanie załogi na okręt.

Cumuje. Załoga znajduje się na pokładzie, ale triera nie płynie. Kliknięcie na ten przycisk spowoduje odesłanie wszystkich do domu.

Płynie. Okręt znajduje się na wodach miasta, ale nie walczy. Kliknięcie na ten przycisk spowoduje powrót triery do przystani i odesłanie załogi do domu.

Desant. Triera wysadza załogę, by ta mogła wrócić do domu. Kliknięcie tego przycisku spowoduje powrót wszystkich na pokład.

Wraca. Triera płynie w kierunku Przystani, by przejść remont.

Remont. Załoga okrętu naprawia uszkodzenia.

Walczy. Okręt uczestniczy w bitwie. Kliknięcie na ten przycisk spowoduje wycofanie się okrętu z walki i odesłanie załogi do domu.

Za miastem. Okręt został wysłany do walki poza granicami miasta.

Dowiesz się także, w jakim stanie jest kadłub okrętu.

U dołu okna zobaczysz, iloma żołnierzami i trierami w sumie dysponujesz. Dowiesz się tu również, czy przypadkiem do miasta nie zbliża się jakiś nieprzyjaciel. Będziesz ponadto mógł sprawdzić, czy jacyś twoi ludzie przebywają poza granicami miasta bądź właśnie do niego wracają.”

Przycisk Pokaż wojsko

“Kiedy klikniesz na przycisk Pokaż wojsko, większość budowli w mieście zniknie i zobaczysz tylko te o przeznaczeniu wojskowym - Przystanie trier, Zbrojownie, Stadniny, Mury, Wieżę i Bramy - a także wszystkich swych żołnierzy w polu oraz żołnierzy przeciwnika, jeśli jacyś znajdują się w mieście.

Ponadto dowiesz się, ilu ludzi z każdego domu elity służy w wojsku i czy w którymś z nich jakiś mieszkaniec chciałby służyć, ale brakuje mu wyposażenia. Gdyby w jakimś domu znajdował się nadmiar uzbrojenia lub koni, również zostaniesz o tym poinformowany.”

“No, dosyć tego strzępienia języka”, zreflektował się Ares. “Jeśli zaraz nie wezmę się za walkę, ludzie zaczną mnie nazywać bogiem, który gada o wojnie, a nie bogiem wojny!” To powiedziawszy, wstał, pozbierał broń, ogłuszającym okrzykiem zwołał swych ludzi i opuścił miasto.





Walory estetyczne

Już z daleka Demokrates zauważył zdążającą w jego kierunku zwiewną postać, która zdawała się promieniować niezwykłym blaskiem. Ptaki rozśpiewały się, a Demokratesa ogarnęło błogie uczucie ciepła i ogólnego zadowolenia z życia. To mogła być tylko Afrodyta, bogini zmysłowej miłości.

“Witaj, promyku słońca”, zamruczała. “Miło cię widzieć, Demokratesie! Wiele słyszałam o twym mieście. Ares opowiadał mi któregoś wieczoru, że żyje tu mnóstwo silnych i dzielnych wojowników. Musiałam to zobaczyć na własne oczy.”

Demokrates ruszył za boginią, która niespiesznie oglądała kolejne zakłady przemysłowe, sady, plantacje i domy. “Niczego sobie miasto. Na pewno wszystko w nim działa jak należy. Ale czegoś mi tu brakuje... jakby to powiedzieć... po prostu - piękna! Podziękuj swej szczęśliwej gwieździe, że się tu zjawiłam, Demokratesie, bo jeśli jest coś, na czym się znam, to właśnie piękno.”

Piękno

“Ludzie lubią mieszkać w atrakcyjnej okolicy i za ten przywilej są skłonni płacić wyższe podatki. O atrakcyjności jakiegoś miejsca decydują piękne detale i brak budowli, które w powszechnym przekonaniu szpecą krajobraz. Do tych ostatnich zaliczają się zwłaszcza Przystanie rybackie, domki Poławiaczy jeżowców, Mennice, Odlewnie, Spichlerze, Stadniny, Zbrojownie i Przystanie trier.

Istnieje też wiele budowli, których jedyną funkcją jest podnoszenie walorów estetycznych okolicy. Buduje się je klikając na zakładkę Walory estetyczne, gdzie znajdują się dwa przyciski: Upiększanie oraz Obiekty rekreacyjne. Trzeci przycisk, Pomniki, będzie dostępny, jeśli dokonasz czegoś zasługującego na upamiętnienie w tej formie, a zniknie, kiedy postawisz już wszystkie pomniki, do jakich w danym momencie będziesz miał prawo. Żadna z tych budowli nie musi stać przy drodze.”

Budowle upiększające

“Ludzie uważają Budowle upiększające za atrakcyjne, ponieważ patrzenie na nie sprawia im przyjemność. Są to:



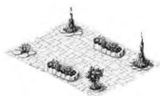
Kolumna

Kolumna. Prosta, ale pełna gracji Kolumna strzela ku niebu, jakby zwracając się do bogów na Olimpie. Jeśli umieścisz dwie kolumny obok siebie, połączy je łuk. Do wyboru masz trzy rodzaje kolumn: jońską, dorycką i koryncką.



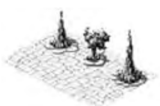
Park

Park. Miasta bywają brudne i pełne kurzu. Parki przypominają ludziom o pięknie naturalnego krajobrazu. Możesz wybudować mały park lub większy, przytrzymując przycisk myszki i przeciągając kursor po większym obszarze.



Bulwar

Bulwar. Olśniewający Bulwar to droga, wzdłuż której po obu stronach ciągną się klomby, drzewa i rzeźby. Wybudować go można tylko bezpośrednio na już istniejącej drodze, o ile nie stoją obok niej żadne budowle czy inne ewentualne przeszkody. Budowle wzniesione przy Bulwarze będą mieć normalny dostęp do biegnącej jego środkiem drogi.



Aleja

Aleja. Aleje przypominają Bulwary, tyle że ozdobną mają tylko jedną stronę.

Obiekty rekreacyjne

“Obiekty rekreacyjne mają duże walory estetyczne, ponieważ umożliwiają ludziom wypoczynek na łonie przyrody. Do grupy tej należą:



Ławka

Ławka. Ludzie chętnie na niej przysiadają, by oddawać się temu, co lubią najbardziej: obserwowaniu innych.



Ogród kwiatów

Ogród kwiatów. Mieszkańcy miasta przychodzą tu, by rozkoszować się zapachem róż.

Altana. Ludzie często urządzają w niej pikniki.

Labirynt. Któż nie lubi się bawić w labiryncie? Mieszkańcy uwielbiają je, bo mogą dzięki temu znaleźć się na chwilę w innym świecie.

Staw rybny. Wyskakujące z wody ryby radują wszystkich.

Pomniki

“Kiedy dokonasz czegoś naprawdę wyjątkowego, będziesz mógł to upamiętnić, wznosząc w mieście Pomnik. Ludzie uwielbiają mieszkać w ich pobliżu, gdyż przypominają im one, jak wspaniały przywódca kieruje ich miastem.

Pomniki są zawsze ofiarowywane miastu, albo przez jakiegoś zamożnego obywatela, albo innego przywódcę. Ich budowa nic cię więc nie kosztuje. Gdybyś jednak któryś z nich postanowił zburzyć, odbudowa będzie niemożliwa. Istnieją następujące rodzaje Pomników:

Ludności. Prawo do jego postawienia uzyskasz przekraczając pewne progi liczebności mieszkańców.

Szczęścia. Mieszkańcy ofiarują ci ten pomnik, by pokazać, że są nadzwyczaj zadowoleni z twych rządów.

Mędrców. Ten pomnik będziesz mógł wznieść, jeśli twój reprezentant zwycięży w igrzyskach pytyjskich lub istmijskich.

Sportowców. Ten pomnik będziesz mógł wznieść, jeśli twój reprezentant zwycięży w igrzyskach nemejskich bądź olimpijskich.

Zwycięstwa. W dowód wdzięczności za skuteczną obronę miasta przed najeźdźcami mieszkańcy ofiarują ci Pomnik Zwycięstwa.

Zdobywców. Kiedy podbijesz sobie jakieś inne miasto, jego mieszkańcy w ramach hołdu wzniosą ci Pomnik Zdobywców.

Kolonistów. Ten pomnik upamiętnia założenie nowej kolonii.

Dyplomatów. Jeśli zawrzesz nowy sojusz z jakimś miastem, jego przywódca wzniesie ci własnym sumptem Pomnik Dyplomatów.

Posąg boga. Kiedy spełnisz życzenie jakiegoś boga, otrzymasz od niego w rewanżu posąg. Może on być duży bądź mały, a decyzja należy do boga.

Pomnik Herosa. Kiedy jakiś heros pokona w twym mieście potwora, będziesz miał prawo wznieść Pomnik Herosa.

Listę wszystkich Pomników w mieście znajdziesz w Panelu sterowania, kiedy klikniesz na zakładkę Walory estetyczne.”

Ocena walorów estetycznych

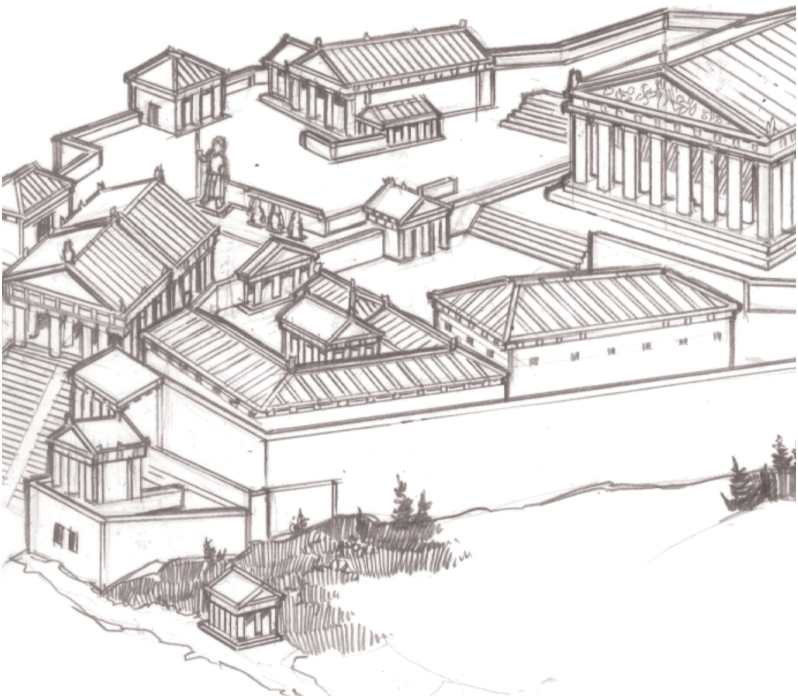
“Walory estetyczne dzielnicy najłatwiej ocenić po wyglądzie dróg. Droga brudna i nieciekawa oznacza, że jej otoczenie jest mało atrakcyjne. Podniesienie walorów estetycznych okolicy powoduje również poprawę jakości drogi. Na obszarach o największej estetyce drogi są białe i lśniące.

Walory estetyczne można też sprawdzać przy pomocy przycisku Pokaż estetykę. Po kliknięciu na niego znikną niemal wszystkie budowle w mieście, wyjąwszy Budowle upiększające. Zamiast domów mieszkalnych zobaczysz ikony, a ziemia będzie podzielona na kolorowe kwadraty. Im kolor jaśniejszy, tym bardziej atrakcyjna jest dana okolica.”

“Ojej!” zawołała Afrodyta. “Muszę już iść. Hefajstos zaraz zasiądzie do kolacji, a strasznie się zawsze denerwuje, jeśli się spóźniam. Obiecałam poza tym Aresowi, że do niego wpadnę. Bywaj!” To mówiąc, bogini oddaliła się dostojnym krokiem, ledwo co muskając ziemię stopami.



Afrodyta wyjaśnia, na czym polega atrakcyjność.



Przegląd

Demokrates wiedział już teraz wszystko, a w każdym razie tak mu się wydawało. Miasto kwitło i cieszyło oczy. Zakłady przemysłowe pracowały pełną parą, plantacje produkowały żywność dla mieszkańców, ci zaś mogli korzystać z najrozmaitszych rozrywek kulturalnych. Miasto było też dobrze bronione przez mężnych wojowników i bardzo atrakcyjne wizualnie dzięki licznym budowlom upiększającym. "Czy jest jeszcze coś, z czym mógłbym mieć kłopoty?" zastanawiał się Demokrates.

Im dłużej nad tym rozmyślał, tym bardziej uświadamiał sobie, że przecież przy tym tłumie mieszkańców i natłoku najróżniejszych budowli może zwyczajnie nie dostrzegać pojawiających się w mieście problemów!

"Jeśli ode mnie nie uciekła Nadzieja, to i ty nie powinieneś jej tracić, Demokratesie", usłyszał nagle ciepły, kobiecy głos. "To, że gdzieś na świecie są jakieś zmartwienia, nie oznacza, że staną się one również twoim udziałem. Zresztą moim zdaniem trochę kłopotów raz na jakiś czas tylko dodaje życiu smaku. Pozwól jednak, że się przedstawię: jestem Pandora."

"Jeśli chcesz się przyjrzeć sytuacji w mieście, możesz skorzystać z potężnego narzędzia, które znajduje się na zakładce Przegląd i pozwala na bieżąco śledzić wydarzenia. A gdyby pojawiły się jakiekolwiek problemy, zobaczysz tam informację w kolorze żółtym, która na pewno zwróci twą uwagę. Oto, czego się możesz w ten sposób dowiedzieć:

Popularność

Pierwszą pozycją na zakładce jest informacja o twej popularności w mieście. W moim przypadku bardzo ona spadła, kiedy otwarłam tę głupią puszkę podarowaną mi przez bogów.

Popularność to miara tego, co o tobie sądzą mieszkańcy. Kiedy jest wysoka, do miasta chętnie ciągną nowi imigranci, by powierzyć swój los tak fantastycznemu przywódcy. Jeśli jednak twa popularność spadnie, wystąpi odwrotny proces: mieszkańcy zaczną emigrować z miasta. Pamiętaj, że wszystko to, co czyni cię niepopularnym, pogłębia także niezadowolenie, tym bardziej więc warto zabiegać o sympatię swych ludzi.

Na popularność ma wpływ wiele czynników. Wysokie płace, niskie podatki i małe bezrobocie na pewno poprawią twe notowania



Informacje o mieście. Dowiesz się tu, czy w mieście pojawiły się jakieś poważne problemy. W tym wypadku wszystko wygląda dobrze.

wśród ludzi. Dobrze odżywieni mieszkańcy będą cię też darzyć większą sympatią niż ci, którzy muszą głodować. Obywatele nie lubią poza tym, jeśli miasto się zadłuży - głównie dlatego, że grozi im to wstrzymaniem wypłat - oraz jeśli muszą służyć w wojsku, kiedy nie jest to konieczne.

Ilość żywności

Jednym z nieszczęść, jakie wypuściłam z puszki, był głód. Możesz z nim walczyć, dbając o to, by w mieście zawsze znajdowała się odpowiednia ilość produktów żywnościowych. Z zakładki dowiesz się, czy całkowita ilość zmagazynowanej żywności wystarczy do wykarmienia wszystkich mieszkańców. Jeśli będzie jej zbyt mało, ludzie mogą zacząć niedojadać. To z kolei powoduje obniżenie się higieny, zwiększa ryzyko wybuchu zarazy, a także negatywnie odbija się na twej popularności.

Zatrudnienie

Dalej zobaczysz informację o aktualnym poziomie zatrudnienia. Jeśli w mieście występują trudności z obsadzeniem wszystkich miejsc pracy, dowiesz się ilu robotników brakuje, a jeśli jest ich zbyt wielu – jako jest poziom bezrobocia.

Higiena

Niżej możesz sprawdzić, jaki jest poziom higieny w mieście. Więcej informacji o tym, jak dbać o zdrowie mieszkańców, znajdziesz w rozdziale ‘Higiena i bezpieczeństwo’.

Niezadowolenie

Gdyby w mieście wzrosło niezadowolenie społeczne, zostaniesz o tym ostrzeżony. Więcej na temat niezadowolenia możesz znaleźć na następnych stronach.

Finanse

W tej części możesz sprawdzić, czy zarabiasz aktualnie więcej, czy też mniej pieniędzy niż w roku poprzednim.

Niebezpieczeństwa

Ostatnia linijka w górnej połowie okna ostrzega o ewentualnych agresorach lub potworach zbliżających się do miasta.

Prośby i żądania

Prośby pochodzą od przywódców innych miast i mogą dotyczyć praktycznie wszystkiego. Proszący o coś przywódca zazwyczaj dokładnie powie ci, ile czego potrzebuje i na kiedy.

Jeśli będziesz czcił Hermesa, może ci on pomóc spełnić bez ponoszenia żadnych kosztów jakąś zaległą prośbę.

W dolnej części zakładki zobaczysz do trzech zaległych próśb, wyświetlonych w kolejności zgodnej z podanymi terminami – ta, która powinna być najszybciej spełniona, będzie pierwsza. Znajdziesz tu także nazwę miasta proszącego cię o przysługę i to, czego dana prośba dotyczy. Dowiesz się, ile jeszcze miesięcy pozostało na jej spełnienie, a jeśli termin już minął, pojawi się komunikat ‘Po terminie’. Lepiej prośbę spełnić później niż wcale, ale jeśli będziesz zbyt długo zwlekał, proszący zrezygnuje z twej pomocy i dużo stracisz w jego oczach.

Komunikatu o tym, że termin minął, nie zobaczysz nigdy w przypadku próśb o wsparcie wojskowe. Kiedy jakaś bitwa się skończy, wysyłanie żołnierzy czy trier nie miałoby żadnego sensu!

Jeżeli jesteś w stanie spełnić daną prośbę, zobaczysz na lewo od niej zielone światełko. Kliknięcie w tym miejscu spowoduje jej natychmiastową realizację. Jeżeli chodzi o jakieś towary, zostaniesz poproszony o potwierdzenie wysyłki, a jeżeli o pomoc wojskową - pojawi się lista wszystkich oddziałów i trier w mieście oraz ewentualnie innych sił, jakimi dysponujesz. Wybierz wówczas jednostki, które jesteś gotów wysłać innemu przywódcy, i kliknij na ‘Wyślij’. Pamiętaj, że do walki poza granicami miasta nie możesz kierować pospólstwa. Siły lądowe mogą walczyć w miejscach dostępnych drogą lądową lub morską, natomiast triery tylko tam, gdzie da się dopłynąć.

Przywódcy miast rywalizujących z twoim zamiast uprzejmie prosić, wysuwają żądania. Będą one również uwzględnione na

liście, tyle że w kolorze żółtym. Żądanie spełnia się identycznie jak prośbę.

Jeśli zwróci się do ciebie z życzeniem jakiś bóg, jego imię także znajdzie się na liście."



Ciekawe co jest w środku?

Miasto w szczegółach

“Aby dokładniej przyjrzeć się aktualnej sytuacji w mieście, kliknij na szkło powiększające. Zobaczysz wówczas bardziej szczegółowe informacje o wszystkich elementach występujących na zakładce i omówionych wyżej oraz dodatkowo o migracjach, produkcji żywności, kulturze i wydarzeniach mitologicznych. Gdyby pojawiły się jakieś problemy, poznasz ich przyczynę bądź możliwe skutki.

Poniżej znajdziesz listę maksymalnie ośmiu zaległych próśb, a przy każdej z nich, czego dokładne dotyczy i z którego miasta napłynęła. Dowiesz się także, czy dane miasto jest twoim sojusznikiem, wasalem, rywalem, miastem macierzystym czy kolonią. Obok jego nazwy zobaczysz, jaką ilością potrzebnego surowca, towaru, pieniędzy czy wojska aktualnie dysponujesz oraz ile masz czasu na spełnienie prośby. Jeśli się spóźnisz, pojawi się komunikat ‘Po terminie’. Pamiętaj, że prośbę lepiej spełnić nawet po czasie niż wcale.

Jeżeli jesteś w stanie spełnić daną prośbę, zobaczysz obok niej zielone światełko. Kliknięcie w tym miejscu spowoduje jej natychmiastową realizację. Jeśli prośba dotyczy wojska, po kliknięciu na nazwę miasta pojawi się okno z listą wszystkich dostępnych ci żołnierzy. Wybierz te oddziały, które chcesz wysłać, po czym kliknij na ‘Wyślij’.

Jeśli zwróci się do ciebie z życzeniem jakiś bóg, zobaczysz tutaj także dokładniejsze informacje na ten temat. Życzenie boga można spełnić w dowolnym czasie, dlatego w tym wypadku nie pojawi się żaden określony termin.”

Inne narzędzia

“Istnieją jeszcze trzy inne narzędzia, przy pomocy których możesz zarządzać miastem. Są to:

> **Pokaż problemy.** Mój ulubiony przycisk, dzięki któremu mogę oglądać wszystkie nieszczęścia, jakie wypuściłam między ludzi. Kiedy na niego klikniesz, zobaczysz tylko te budowle i przechodniów, z którymi dzieje się coś złego. O rodzaju problemu poinformuje cię specjalna ikona. Możliwości są następujące:

 Budowli grozi pożar.

 Budowli grozi zawalenie.

 W budowli nikt nie pracuje.

 W budowli brakuje robotników.

 Zakład został zamknięty.

 Wytwórnia nie ma surowców.

 Domowi grozi regresja.

 Z domu może wyjść złoczyńca.

 W domu wybuchła zaraza.

 W Świątyni należy złożyć ofiarę.

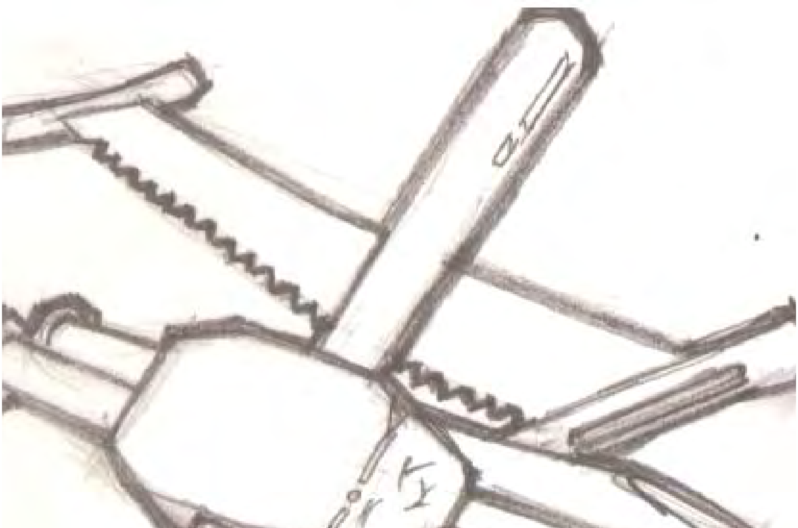
 Dostawca nie ma dokąd pójść.

Pokaż drogi. Kiedy klikniesz na ten przycisk, zobaczysz sieć dróg w mieście. Możesz dzięki temu sprawdzić, czy wszystkie budowle są odpowiednio ze sobą połączone.

Mapa ogólna. Mapa ogólna pokazuje całe miasto z lotu ptaka, tak jakby oglądał je sam Zeus z Olimpu. Czerwony prostokąt pośrodku to rozmiar tego, co aktualnie widzisz na ekranie. Możesz nim przesuwać, by obejrzeć inną część swych ziem, lub też kliknąć na jakieś konkretne miejsce na mapie, by się w nie szybko przenieść.

Aby Mapa ogólna była widoczna na wszystkich zakładkach, kliknij na zakładkę o tej nazwie na samej górze Panelu sterowania. Kliknięcie na zakładkę Informacje spowoduje powrót do trybu wyświetlania informacji.”

“Mam nadzieję, że ci się to wszystko przyda, Demokratesie”, zakończyła Pandora. “Mając tyle informacji w zasięgu ręki, powinieneś sobie poradzić z każdym problemem. Jeszcze mi będziesz dziękował, że masz co robić!”





Świat dookoła

Pewnego dnia do miasta Demokratesa zawitał Odyseusz i, zmęczony podróżami, usiadł ciężko na pierwszej napotkanej ławce. “Dziesięć lat już się błąkam po świecie, Demokratesie, i widziałem w tym czasie niejedno”, powiedział. “Wcześniej czy później ciebie też czekają najróżniejsze niespodzianki.

“Zauważyłeś już, jak sądzę, że nie jesteś bynajmniej jedynym przywódcą w Grecji. Wiesz, że z innymi miastami możesz handlować, walczyć i spełniać ich prośby. Możliwości działania jest mnóstwo, a wszystko, co uczynisz, będzie miało jakieś skutki, dobre bądź złe. Inni przywódcy obserwują cię uważnie i pamiętają, jak postąpiłeś w takiej czy innej sytuacji i jak to wpłynęło na ich los. Jeśli będziesz ich traktował sprawiedliwie, to i oni mogą cię wesprzeć w potrzebie. Gdybyś zaś okazał się niegodziwcem, to pewnego dnia stwierdzisz, że nie ma nikogo, kto chciałby ci pomóc - odtrąceni przyjaciele mogą nawet posunąć się do ataku na twe miasto.



Pokaż świat panhelleński

Koniec końców, wszyscy stanowimy jedną wielką rodzinę. Oczywiście, że kłócimy się i rywalizujemy ze sobą, ale dzieje się tak przecież w każdej rodzinie. Nie zmienia to faktu, że jesteśmy dla siebie jak rodzeństwo... no, może z wyjątkiem Persów, ale wiesz, o co mi chodzi.

Kliknij więc teraz przycisk Pokaż świat panhelleński, a ja tymczasem usiądę wygodniej i przygotuję się do opowieści o świecie, w którym żyjesz.”

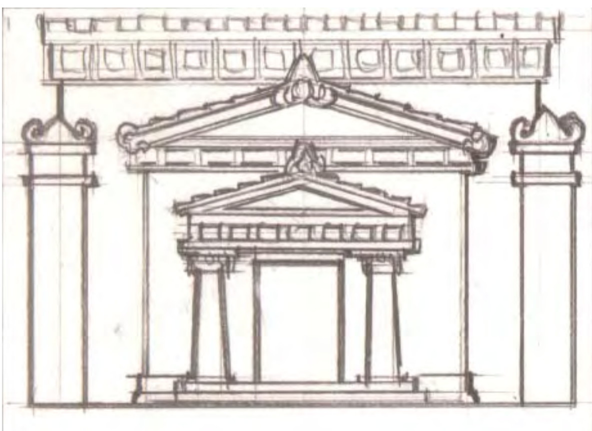
Stosunki dyplomatyczne

“Z innymi miastami możesz pozostawać w rozmaitych relacjach zwanych stosunkami dyplomatycznymi. Decydują one o tym, jak twoje miasto jest postrzegane i traktowane przez danego przywódcę. Możliwości są następujące:

> **Sojusznik.** Sojusznik to miasto, które uznaje cię za równego sobie i ma podobne cele. Generalnie sojusznicy chętnie z tobą handlują i pomagają ci w razie kłopotów. W zamian oczekują szacunku. To, w jaki sposób traktujesz któregoś ze swych sojuszników, ma do pewnego stopnia również wpływ na opinie o tobie wśród pozostałych sojuszników. Brak szacunku wobec jednego z nich może ci popsuć reputację u wszystkich.

Rywal. Rywale mają z zasady cele sprzeczne z twoimi. Przywódca rywalizującego miasta uważa cię za konkurenta i nie ma żadnego interesu w pomaganiu ci. Z tego samego powodu nie będzie z tobą handlował. Związki między rywalami nie są tak silne jak w przypadku sojuszników, dlatego sposób, w jaki potraktujesz któregoś z nich będzie miał niewielki wpływ na opinię o tobie wśród pozostałych rywali. Jeżeli przywódca jakiegoś miasta-rywala zaatakuje i podbije twoje miasto, będziesz mu musiał płacić regularnie daninę, dopóki nie zdołasz się uwolnić spod tego jarzma. Możesz to uczynić albo dokonując kontrpodboju jego miasta, albo ściągając jego armię na własny teren i tu ją pokonując. Aby sprowokować rywala do ataku na twoje miasto, musisz kilka razy zrobić coś, co go rozwścieczy, na przykład nie zapłacić mu daniny. Jeśli jednak nie zdołasz pobić rywala, kiedy się zjawi u twych bram, przegrasz cały epizod.

Wasal. Wasal to miasto, które podbiłeś lub które dobrowolnie oddało się pod twą opiekę w uznaniu dla twych wielkich osiągnięć. Na ogół z wasalem możesz handlować, a przywódca takiego miasta uczyni wszystko co w jego mocy, by cię zadowolić. Wasale, bez względu na to, co o tobie sądzą i co dla ciebie zrobili, nie akceptują stanu poddaństwa. Dlatego bezustannie oceniają twą siłę wojskową i kiedy tylko uznają, że mają szanse cię pokonać, spróbują podnieść bunt. Wasale kontaktują się między sobą, jeśli więc potraktujesz któregoś z nich źle, stracisz w oczach wszystkich.



Kolonia. Kolonie to miasta stowarzyszone, które sam założyłeś. Ich przywódcy wiedzą, że bez ciebie w ogóle by nie istniały, dlatego generalnie starają się iść ci jak najbardziej na rękę. Podobnie jak wasale mogą się jednak zbuntować, jeśli uznają, że traktujesz je niesprawiedliwie lub że jesteś bardzo słaby. Kolonie często wymieniają między sobą opinie na twój temat.

Miasto macierzyste. Kiedy wyruszysz, by zakładać kolonie, twym dotychczasowym miastem – zwanym teraz miastem macierzystym - będzie zarządzał zaufany namiestnik. To, jak będziesz je traktował z daleka, jest nie mniej istotne niż twoje postępowanie, kiedy osobiście nim kierowałeś. Jeśli uczynisz coś niegodziwego czy niesprawiedliwego w stosunku do swego miasta macierzystego, namiestnik nie omieszka ci tego wytknąć. Nadal jednak będzie się starał z szacunku dla ciebie spełniać twe prośby.

Status kolonii i miasta macierzystego jest niezmienny - inaczej niż w przypadku sojuszników, wasali i rywali, między którymi forma kontaktów i zależności może się zmieniać. Stosunki dyplomatyczne są w ich wypadku równie niestałe jak wiatry Eola."

Miejsca zaczarowane i odległe miasta

"Ponadto na świecie istnieją jeszcze tak zwane miejsca zaczarowane oraz odległe miasta. Miejsce zaczarowane to takie, w którym zdarzają się rzeczy niezwykłe. Czasem trzeba tam wysłać herosa, by spełnił życzenie jakiegoś boga albo zabił jakiegoś potwora.

Miasta odległe leżą daleko od Grecji i można z nimi handlować, ale nie angażują się one w dyplomację ani nie utrzymują z twoim miastem bezpośrednich kontaktów w jakiejkolwiek formie. Jedyne, co was łączy, to interesy."

Informacje o mieście

"Aby dowiedzieć się sporo o innym mieście, wystarczy mu się przyjrzeć na Mapie świata. Jeśli może z tobą handlować, zobaczysz szlak łączący wasze miasta. Stos monet obok nazwy informuje o sile ekonomicznej. Ma to znaczenie w przypadku, gdybyś musiał prosić innych przywódców o wsparcie finansowe - im bogatsze jest jakieś miasto, tym więcej pieniędzy będzie ci

mogło podesłać. Z kolei im miasto biedniejsze, tym bardziej doceni pieniądze, jakie ty mu ofiarujesz. Tarcza obok nazwy pokazuje siłę wojskową miasta i ułatwia podejmowanie decyzji o ewentualnej wyprawie wojennej.

Duża kwadratowa flaga w kolorze czerwonym wskazuje miasto, które aktualnie budujesz i którym osobiście zarządzasz. Identyczna, ale mniejsza flaga oznacza twoją kolonię lub wasala. Jeśli jesteś akurat zajęty zakładaniem kolonii, mniejsza flaga będzie oznaczała miasto macierzyste.

Miasta z małymi czerwonymi flagami to sojusznicy. Ponieważ rywale nie wywieszają żadnych flag czy sztandarów, od razu widać dzięki temu, kogo masz po swojej stronie.

Płonąca pochodnia oznacza, że dane miasto podniosło bunt przeciwko tobie. Buntować mogą się tylko wasale i kolonie.

Jeśli chcesz uzyskać bardziej szczegółowe informacje o innym mieście, kliknij na jego nazwę. Zostaną one wyświetlone w oknie po prawej, zwanym Panelem sterowania światem.”

Panel sterowania światem

“Okno to zawiera odpowiedzi na praktycznie wszelkie pytania, jakie mógłbyś zadać na temat innego miasta i jego przywódcy. W szczególności możesz się tu dowiedzieć:

> **Co to właściwie za miasto?** U góry okna widnieje nazwa miasta, jego status dyplomatyczny oraz nazwa przywódcy. Kontaktując się z innymi miastami, generalnie kontaktujesz się bezpośrednio z ich przywódcami.
>
> **Jaki jest aktualny stosunek przywódcy miasta do mnie?** Poniżej imienia przywódcy znajduje się duży przycisk informujący o aktualnym stosunku danego przywódcy do ciebie. Zależy od tego, o co będziesz mógł prosić dane miasto. Kiedy klikniesz na przycisk, dowiesz się, czego się możesz spodziewać w związku z obecną opinią przywódcy o tobie.
>
> **Jak do tego doszło?** Pod imieniem przywódcy znajduje się niewielka ikona otwartego zwoju. Kliknięcie na nią pozwala zapoznać się z historią twoich kontaktów z danym miastem. Każda adnotacja oznakowana jest symbolem kciuka skierowanego do góry bądź w dół. Pierwszy oznacza, że dane

posunięcie poprawiło twój wizerunek w oczach przywódcy, a drugi - że go popsuło.

Mogą się tu także znaleźć odniesienia do innych ważnych wydarzeń w historii miasta.

Czego chce przywódca? Poniżej przycisku informującego o aktualnym stosunku do ciebie znajduje się lista towarów, jakich dane miasto potrzebuje i jakie produkuje. Jeśli handlujecie ze sobą, będą to odpowiednio towary kupowane i sprzedawane twojemu miastu.

Jeśli handlujesz z danym miastem, możesz przy pomocy przycisku Zlecenia wydawać dyspozycje handlowe, o ile tylko wybudowałeś już skład handlowy (Port lub Hurtownię) obsługujący tego kontrahenta. Po kliknięciu na przycisku pojawi się okno informacyjne składu handlowego, w którym będziesz mógł wydawać polecenia odnośnie eksportu czy importu.

Czy płacę temu miastu daninę? Czy to miasto płaci daninę mnie? Poniżej listy potrzeb i towarów produkowanych przez inne miasto widnieje informacja na temat tego, czy płacisz mu bądź otrzymujesz od niego daninę.

W obu przypadkach płacenie daniny zależy od statusu podbitego miasta. Wasale i kolonie będą to robić co roku, chyba że zostaną podbite przez któregoś z twych rywali, bądź też tak bardzo zirytujesz danego przywódcę, iż odmówi dalszego płacenia czy wręcz podniesie bunt. Jeśli to twoje miasto zostanie podbite, zwycięzcy zażądają daniny natychmiast, a potem w każdym kolejnym roku. Niewywiązanie się z tego obowiązku może mieć poważne konsekwencje. Aby uwolnić się od niego, musisz sam zaatakować i pokonać swego ciemięzcę. Możesz też spróbować go pobić na własnej ziemi, ale uważaj: jeśli jakiś rywal zwycięży cię dwukrotnie, utracisz swe miasto i przegrasz cały epizod.

Aby zapoznać się z identycznymi informacjami na temat innego miasta, kliknij na strzałkę w lewo lub prawo obok ikony zwoju.”

Panel Sterowania Światem



Działania

“Wiesz już teraz wszystko, co powinieneś wiedzieć o innym mieście, pora więc, bym ci powiedział, jak możesz wykorzystać tę wiedzę.

U dołu Panelu sterowania światem znajduje się pięć przycisków służących do podejmowania rozmaitych działań wobec innego miasta. Możliwości są następujące:



Poproś/Zażądaj. W zależności od twych stosunków z innym miastem i aktualnej opinii jego przywódcy o tobie, możesz je prosić o różne rzeczy. Jeśli dane miasto jest twoim rywalem, zamiast prosić, będziesz żądał, musi jednak stać wówczas za tobą odpowiednia siła militarna – inaczej żądanie zostanie zignorowane. Przywódca miasta-rywala może cię wesprzeć, jeżeli cieszysz się w jego oczach wyjątkowo dobrą opinią.

Kiedy klikniesz na przycisk Poproś, pojawi się lista wszelkich możliwych próśb. Jeśli nie możesz poprosić o coś, ponieważ dany przywódca nie jest o tobie wystarczająco dobrego zdania, bądź też nie pozwala na to rodzaj stosunków dyplomatycznych między wami, zostaniesz o tym poinformowany.

Prośby mogą dotyczyć następujące rzeczy:

Prośba o żywność. O żywność możesz prosić swych sojuszników, wasali, kolonie i miasto macierzyste, nawet jeśli nie są oni aktualnie zbyt dobrego zdania o tobie. Wasale, kolonie i miasto macierzyste spełnią tego typu prośbę, choćbyś cieszył się wśród nich bardzo kiepską reputacją. Mimo dezaprobaty dla twoich poczynań przywódcy ci nie chcą, by twoi obywatele głodowali. O żywność możesz też poprosić rywala, jeśli tylko jest o tobie bardzo dobrego zdania. Od rywala, z którym masz fatalne stosunki, zawsze możesz natomiast zażądać żywności.

Poproś o towary. Aby spełnić prośbę o towary lub pieniądze, sojusznik, wasal, kolonia czy miasto macierzyste muszą być do ciebie w miarę pozytywnie nastawieni. Żywność najpewniej trafi do twych obywateli, ale towary i pieniądze przydadzą się głównie tobie, dlatego pomoc w tym wypadku jest uwarunkowana twoimi

poczynaniami. O towary możesz też prosić rywala, który darzy cię wyjątkowo dużym szacunkiem. Jeśli nie zechce ci pomóc, zawsze możesz oczywiście wysunąć pod jego adresem żądanie.

Poproś o pomoc w obronie. Sojusznik musi mieć o tobie bardzo dobre zdanie, by narażać życie swych żołnierzy, przysyłając ci ich do pomocy w razie jakiegoś zagrożenia. Bardziej skore do tego są kolonie, wasale i miasto macierzyste, chodzi bowiem o dobro twojego miasta i jego mieszkańców. Rywale nigdy i pod żadnym pozorem nie udzielą ci pomocy wojskowej.

Poproś o atak. Możesz też poprosić jakieś miasto, by w twoim imieniu zaatakowało inne miasto. Sojusznik spełni taką prośbę tylko, jeśli cieszysz się w jego oczach doskonałą opinią - ostatecznie naraża wówczas swych żołnierzy po to, byś ty mógł powiększyć swe królestwo. Nawet przywódcy miast - wasali, kolonii i miasta macierzystego muszą mieć o tobie zdanie lepsze od przeciętnego, by spełnić taką prośbę. Rywal nigdy nie zaatakuje w twoim interesie innego miasta.

Jeśli przywódca jakiegoś miasta nie szanuje cię na tyle, by spełnić jakąś twoją prośbę, kliknij na zwój historii, by sprawdzić, co spowodowało pogorszenie się jego stosunku do ciebie.

Przywódca może odmówić spełnienia prośby, jeśli niedawno prosiłeś już o to samo. Powodem może być po prostu wyczerpanie się jego rezerw.



Spełnij prośbę. Inni przywódcy mogą cię prosić o wyświadczenie im dokładnie takich samych przysług.

Aby spełnić zaległą prośbę wybranego miasta, kliknij na przycisk Spełnij prośbę. Jeżeli chodziło o żywność, towary lub pieniądze, zostaniesz poproszony o potwierdzenie decyzji. Jeżeli natomiast prośba dotyczyła pomocy wojskowej, pojawi się okno z listą formacji, jakimi dysponujesz. Poza granice miasta nie można wysyłać pospólstwa, gdyż nie jest ono wystarczająco przeszkolone. Wybierz kliknięciem oddziały, które jesteś gotów wysłać, bądź wszystkie równocześnie - przyciskiem ‘Wybierz wszystkie’ – a potem kliknij na ‘Wyślij’.

Pamiętaj, że siły lądowe można skierować do walki w każdym miejscu, natomiast triery tylko tam, dokąd są w stanie dopłynąć.

Próśb nie musisz spełniać, ale każda odmowa wpływa negatywnie na opinię innych przywódców o tobie.



Przekaż dar. Przy pomocy tego przycisku możesz ofiarować coś innemu miastu.

Przywódcy bardziej cenią to, czego ich miasto potrzebuje, niż to, czego mają pod dostatkiem.

Wszyscy chętnie przyjmują gotówkę. Radość z otrzymania daru jest też oczywiście proporcjonalna do jego wielkości.

Szacunku innego przywódcy nie można jednak po prostu sobie kupić. Im więcej prezentów mu ofiarujesz w krótkim czasie, tym mniej będzie cię cenił. Może nawet odmówić przyjęcia kolejnego daru!

W przypadku wszystkich przywódców oprócz rywali ofiarowanie czegoś jednemu z nich powoduje, że twój wizerunek poprawia się również w oczach pozostałych miast o tym samym statusie.



Podbij. Przy pomocy tego przycisku możesz spróbować podbić inne miasto. Rywali i sojuszników można atakować w każdej chwili, natomiast wasali i kolonie tylko, jeśli się buntują. Podbijanie lojalnych poddanych byłoby czystą głupotą.

Kiedy klikniesz na przycisk Podbij, pojawi się okno z listą wszystkich sił, jakimi dysponujesz. Wybierz te, którymi chcesz przeprowadzić atak, i kliknij na 'Wyślij'. Pamiętaj, że poza granice miasta nie możesz wysłać pospólstwa.

Bez względu na ostateczny rezultat, zaatakowanie innego miasta w istotny sposób wpływa na opinię innych przywódców o tobie. Na pewno nie zyskasz w ten sposób sympatii w mieście zaatakowanym. Jeśli zaatakujesz swego sojusznika, pozostali sojusznicy znienawidzą cię i przestaną ci ufać. Nie będziesz mógł ich o nic prosić ani z nimi handlować, dopóki czas nie zatrze wspomnień lub też zdołasz jakoś poprawić swą nadszarpnięta reputację. Inaczej wygląda to w przypadku rywali: jeśli zaatakujesz któregoś z nich,

wzbudzisz tym respekt u pozostałych, uznają cię bowiem za groźnego przeciwnika.

Jeśli uda ci się podbić jakieś inne miasto, stanie się ono twym wasalem i zacznie ci płacić coroczną daninę, zaś twoi żołnierze wrócą do domu opromienieni sławą. Jeżeli próba się nie powiedzie, żołnierze także powrócą, tyle że mocno przerzedzeni.

Jeśli stłumisz bunt w mieście-wasalu lub kolonii, twoje stosunki z tamtejszym przywódcą powrócą do normy. Jeśli jednak nie zdołasz się rozprawić z buntownikami, rebelia będzie trwała dalej.



Złup. Sojusznika, rywala bądź zbuntowaną kolonię czy miasto-wasala możesz także napaść i złupić, by zdobyć w ten sposób towary, które potrzebujesz albo po prostu chcesz mieć.

Kiedy klikniesz na przycisk Złup, otworzy się lista wszystkich sił, jakimi dysponujesz. wybierz te, które mają wziąć udział w wyprawie, pamiętając, że nie dotyczy to pospólstwa. Potem określ, co należy ukraść z napadniętego miasta – będą to zawsze towary w nim produkowane.

Jeśli napad się powiedzie, żołnierze powrócą dumnie do domu z łupami, po które ich wysłałeś. Jeśli zostaną pobici, wrócą po cichu, ze spuszczonymi głowami.

Bez względu na rezultat, wyprawa łupieżcza wywoła reakcję innych miast. Jeśli napadniesz na sojusznika, wszyscy sojusznicy cię znienawidzą i przestaną spełniać twe prośby, dopóki nie poprawisz jakoś swego wizerunku w ich oczach. Złupienie rywala budzi respekt wśród pozostałych rywali. Złupienie zbuntowanej kolonii czy miasta-wasala jest źle widziane wśród innych miast o tym statusie. Skoro starają się zaspokajać twe potrzeby, nie powinieneś ich okradać.”

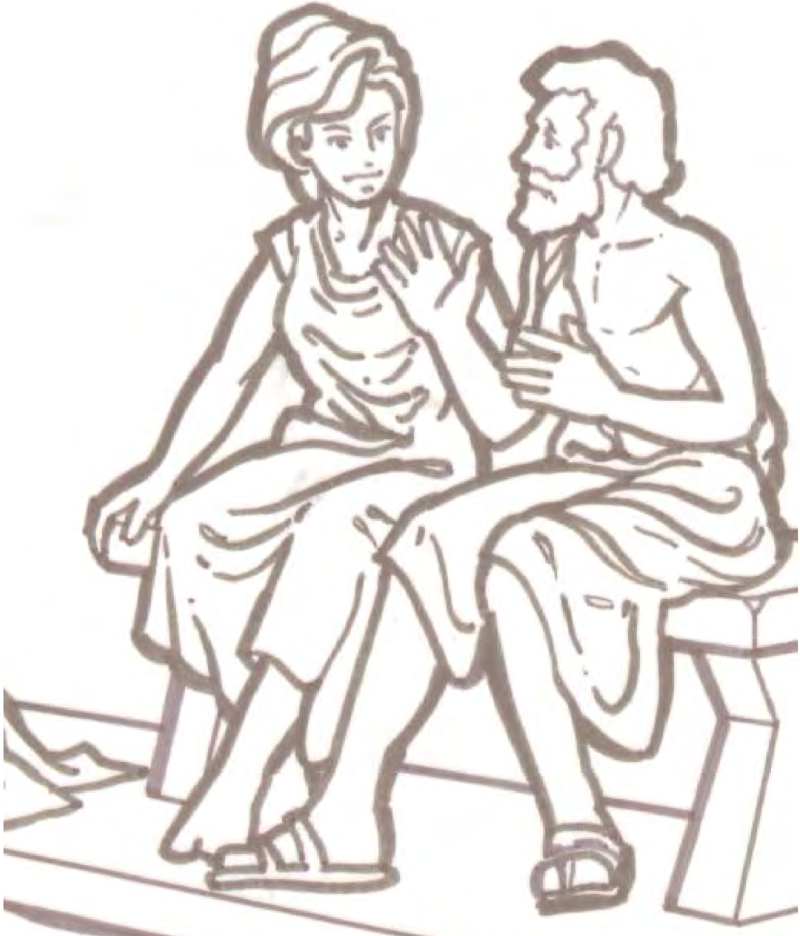
Kilka uwag o reputacji

“Przywódcy innych miast dokładnie śledzą twe posunięcia, a ich opinie o tobie mogą się w istotny sposób zmieniać w zależności od tego, jak postępujesz.

Przywódcy, z którymi od dłuższego czasu pozostajesz w świetnych stosunkach, mogą uczynić pod twoim adresem gest dobrej woli. W przypadku sojuszników, kolonii, wasali i miasta macierzystego będzie to ofiarowanie ci jakiegoś daru.

Oczywiście z fatalnych stosunków z innym przywódcą nic dobrego nie może wyniknąć. Sojusznik przestanie z tobą handlować, dopóki nie zaczniesz go lepiej traktować. Kolonia czy miasto-wasal odmówi płacenia daniny, a jeśli nadal nie zmienisz swego postępowania, wybuchnie bunt, co dodatkowo spowoduje zawieszenie handlu. Rywal, który tobą gardzi, może pokusić się o zaatakowanie twego miasta.”

“To wszystko, co musisz wiedzieć o innych miastach”, zakończył Odyseusz. “Jak je będziesz traktował, zależy wyłącznie od ciebie i wszelkie decyzje w tej kwestii będziesz podejmował sam. Powodzenia i oby ci sprzyjali bogowie.”



Epilog

I tak dobiegła końca największa przygoda Demokratesa. Na pustym kawałku ziemi zbudował kwitnące miasto, którego wpływy sięgały daleko poza jego granicami. Kolonie i wasale patrzyli na niego z podziwem, a sojusznicy gratulowali sobie, że mają po swej stronie kogoś tak potężnego. Nawet rywale czuli przed nim respekt.

We wszystkich podróżach towarzyszyli mu bogowie, czasem mściwi, a czasem życzliwi. Demokrates zdołał jednak zdobyć sobie szacunek nawet i tych drugich. Mieszkańcy Olimpu po dziś dzień wspominają jego imię. Przez wzgląd na jego wspaniałe dzieło, Zeus wybaczył Prometeuszowi to, że przed laty wykradł dla śmiertelników ogień. Jeśli kradzież ta choć pośrednio pomogła Demokratesowi, uznał Gromowładny, to szkoda, że Prometeusz nie uczynił tego wcześniej.

Również herosi cieszą się, że mogą do swego grona zaliczyć tak wybitnego przywódcę. Jego osiągnięcia nie ustępują dokonaniom największych bohaterów, a jego męstwo w obliczu trudności pozornie nie do przezwyciężenia zyskało mu uznanie nawet w oczach sławnego Heraklesa.

Dzięki ci, łaskawa Kaliope, że zechciałaś nam opowiedzieć historię Demokratesa. Teraz każdy z nas może pójść w jego ślady. Będziemy budować własne miasta, układać sobie stosunki z bogami, pisać własne historie i tworzyć własną legendę.



Od autorów

Odkąd pewnej bezsennej nocy dzięki uprzejmości telewizji poznałem księżniczkę Ksenę, wiedziałem, że wcześniej czy później będę musiał stworzyć grę poświęconą starożytnej Grecji. Jednym z największych wyzwań, przed jakimi staje autor gry komputerowej, jest zadbanie o to, by pojawiające się w niej motywy, postacie, miejsca i przedmioty były dla graczy zrozumiałe i znajome. Posługiwanie się grą musi być "intuicyjne", a zarazem musi ona proponować użytkownikom coś nowego i zajmującego. Wszystko to bez wątpienia oferują realia starożytnej Grecji. Gra z założenia miała bazować tyleż na historii, co na mitologii, a fakty powinny się w niej mieszać z fikcją w taki sposób, by nie dało się ich od siebie oddzielić.

W Grecji tamtej epoki każde wydarzenie, każde miejsce, każda skała miała znaczenie mitologiczne. Późniejsi Grecy bez wątpienia kojarzyli bohaterów swej przeszłości z cywilizacją mykeńską, ale nie rozróżniali historii od mitów i pomysł taki uznaliby za niedorzeczny.

Kiedy niemiecki archeolog-amator Heinrich Schliemann odnalazł w XIX wieku zaginioną troję, umożliwił mu to nie jakiś wygrzebany w antykwariacie stary atlas, ale "Iliada" Homera. Nawet dziś wiedza historyków i antropologów na temat cywilizacji mykeńskiej w znacznej części opiera się na takich właśnie źródłach literackich. Czy kiedykolwiek boginie rywalizowały o miano najpiękniejszej? Czy Agamemnon, Menelaos, Ajaks, Parys i Odyseusz istnieli naprawdę? Czy Ares, Afrodyta i Posejdon chodzili po ziemi i brali udział w wojnie trojańskiej? Pewnie nie, dlaczego jednak tak chętnie wierzymy, że to wszystko mogło się kiedyś wydarzyć?

Kultura, mitologia i idee starożytnych Greków są tak mocno zakorzenione w dzisiejszej rzeczywistości, że większość z nas w ogóle się nad tym nie zastanawia. Mówimy o czyjejś "pięcie Achillesa", "dotknięciu Midasa", "upadku Ikara". Może ci wszyscy bogowie, potwory i herosi tak bardzo wrośli w naszą zbiorową wyobraźnię, że nie trzeba wielkiego wysiłku, by ich ujrzeć jak żywych. I w ten sposób dochodzimy do Zeusa – Pana Olimpu.

Mimo ogromnego sukcesu naszych poprzednich gier w budowanie miast - Cezara III i Faraona - wiedzieliśmy, że w tym przypadku, jeśli chcemy oddać sprawiedliwość realiom starożytnej Grecji, nie możemy ograniczyć się tylko do historycznych faktów. Nie z powodu braku materiału - tego jest aż nadto - ale z uwagi

na rolę, jaką w tamtym świecie odgrywali wszyscy ci bogowie, potwory i herosi. Aby zaś uczynić grę jeszcze atrakcyjniejszą, uznaliśmy także, iż powinna być mniej poważna od swych poprzedniczek, nie aż tak czasochłonna i stawiająca graczom wyraźnie skromniejsze wymagania.

Radykalnie w stosunku do Cezara III czy Faraona musiała się również zmienić rola gracza. Starożytna Grecja nigdy nie była jednolitym, zjednoczonym państwem, kierowanym przez jednego przywódcę, tak jak Rzym i Egipt. Ocenia się, że w całym greckim świecie istniało ponad tysiąc całkowicie odrębnych i suwerennych miast-państw, z których każde miało własną formę rządów i zazdrośnie strzegło swej niezależności. Niektórzy historycy uważają owo rozdrobnienie za dowód na to, iż grecka myśl polityczna wcale nie była aż tak zaawansowana, jak się sądzi, podczas gdy inni podkreślają, że bez tej rywalizacji wymuszonej warunkami środowiskowymi być może nigdy nie narodziłaby się demokracja.

W Zeusie – Panu Olimpu gracz nie ma nad sobą żadnego króla czy pana i nie musi wykonywać niczyich rozkazów. Jest niezależnym przywódcą, dysponuje pieniędzmi, ludźmi i innymi środkami, dzięki którym może rozbudowywać swe miasto, nie słuchając nikogo - nawet bogów!

Jest początek września i kiedy patrzę na ludzi z naszego zespołu - zmęczonych, niewyspanych, z podkrążonymi oczami - myślę, że udało nam się zrealizować wszystkie cele, jakie sobie postawiliśmy przed rokiem, a może nawet i dokonać czegoś więcej. Każda gra w trakcie tworzenia zaczyna żyć własnym życiem. Bezwiednie się jej podporządkowujemy i musimy robić to, czego od nas żąda!

W imieniu całego zespołu chciałbym w tym miejscu wyrazić nasze pragnienie i przekonanie, iż Zeus: Pan Olimpu spotka się z uznaniem użytkowników i dostarczy im wielu niezapomnianych wrażeń.

Chris Beatrice

Wrzesień 2000

Uwagi asystenta projektu

Mój udział w pracach nad Zeusem rozpoczął się od testowania przed kilku laty Cezara III. Grając w tę grę dłużej, niż chciałbym pamiętać, zostałem jej prawdziwym znawcą. Doświadczenie to pozwoliło mi później objąć funkcję kierownika zespołu testującego następną grę w tej serii, Faraona. Po niezliczonych godzinach budowania miast i koordynowania testów Faraon trafił do sklepów, a ja mogłem zasiąść nad nowym projektem. Tym razem prócz kierowania zespołem testującym zająłem się także projektowaniem pewnych dodatkowych elementów gry.

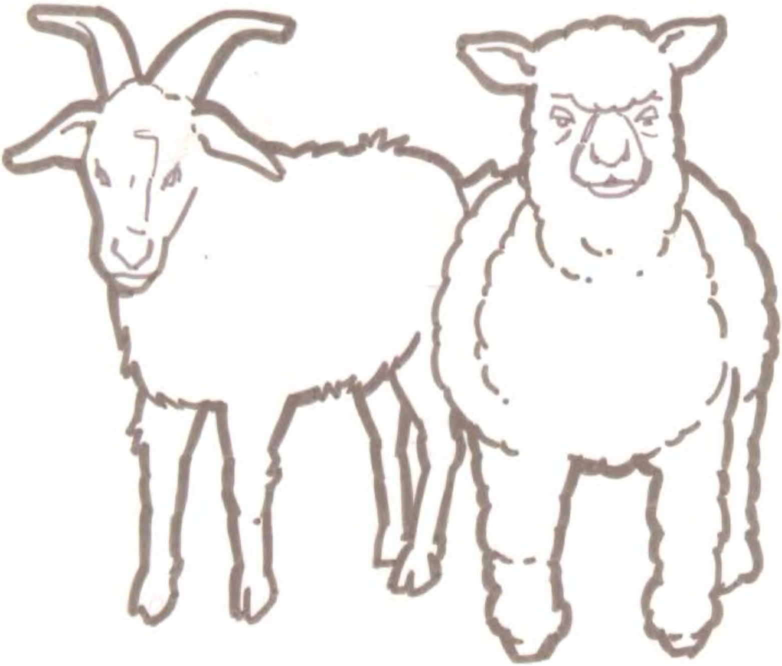
Moje zadanie polegało głównie na tym, by w oparciu o własne doświadczenia, uwagi użytkowników oraz wiedzę zespołu o mechanizmie gry opracować nowe rozwiązania, które by uatrakcyjniły budowanie miasta. Kiedy komuś przychodził do głowy jakiś świetny pomysł, często to ja zastanawiałem się, jak go zastosować w Zeusie. Przestudiowawszy nieco materiałów źródłowych z zakresu historii i mitologii, przygotowałem system, który po kilkukrotnym sprawdzeniu można było włączyć do gry.

Długie godziny spędzone przy grze w Cezara III i Faraona podsunęły mi mnóstwo pomysłów na usprawnienie gry, które miałem potem okazję zrealizować w Zeusie. Poprawianie czegoś, co nie satysfakcjonowało mnie wcześniej jako gracza, to wielka frajda.

Teraz wszystko wreszcie dobiegło końca i czekam, kiedy będę mógł zagrać w tę wspaniałą grę, w stworzeniu której dane mi było uczestniczyć.

Tony Leier

Wrzesień 2000



Dodatki

Dodatek 1: Przyciski 'Idź do'

Kiedy pojawi się któryś z tych przycisków, kliknij na niego, by przenieść się do miejsca danego wydarzenia:

Zagrożenia, kataklizmy i inne problemy

 Zapaliła się budowla

 W wyniku trzęsienia ziemi popękał grunt

 Wezbrane morze zalało ląd

 Obsunęła się ziemia

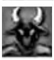
 Spod ziemi wypłynęła lawa

 Zawaliła się budowla

 Droga do Grecji została zablokowana

Atak

 Atakuje wroga armia

 Atakuje potwór

 Atakuje bóg

Higiena

 Wybuchła zaraza

Przybycie

 Przybycie boga

 Przybycie herosa

 Powrót armii

Dodatek 2: Sterowanie z klawiatury

1 Wybierz zakładkę Ludność

2 Wybierz zakładkę Rolnictwo

3 Wybierz zakładkę Przemysł

4 Wybierz zakładkę Dystrybucja

5 Wybierz zakładkę Zdrowie/Bezpieczeństwo

6 Wybierz zakładkę Administracja

7 Wybierz zakładkę Kultura

8 Wybierz Mitologia Zakładka

9 Wybierz zakładkę Wojsko

0 Wybierz zakładkę Walory estetyczne

- Wybierz zakładkę Przegląd

Ctrl + (F1-F4) Zaznacz miejsce na mapie

F1-F4 Przejdź do zaznaczonego miejsca

F5 Gra w trybie okna

F6 Ustaw rozdzielczość na 800x600

F7 Ustaw rozdzielczość na 1024x768

Print Screen Przenieś widok ekranu do schowka

P Pauza (powrót do gry po ponownym wciśnięciu P)

Klawisz spacji Przełączanie między widokiem specjalnym a normalnym

Home Ustaw miasto na północ

PgUp Obróć miasto w lewo

PgDn Obróć miasto w prawo

Strzałki Przewiń mapę

Alt-X Zamknij grę

Tab Pokaż Mapę ogólną. Aby przejść do trybu wyświetlania informacji, naciśnij ponownie Tab.





Autorzy

Projekt
Chris Beatrice

Szef zespołu programistów
Mike Gingerich

Produkcja
Ken Parker

Programiści
Jason Benham
Jim Solomon
Gabe Farris
Chris Gurski
Thanh Pham

Muzyka
Henry Beckett
Keith Zizza

Dźwięk
Keith Zizza

Scenariusz
Lisa Gagnon

Produkcja
Clay Heaton
Chris Bold
Brett Levin
Albert Meranda

Szef zespołu testującego
Juancho Martinez

Lokalizacja
Jon Payne

Montaż wideo i dodatkowe dźwięki
Ed Saltzman

Dyrektor artystyczny
Darrin Horbal

Dyrektor dźwiękowy
Keith Zizza

Dodatkowe projektowanie
Tony Leier

Artyści
Adam Carriuolo
Bob Curtis
Brian Despain
Mike Malone
Heidi Mann
Andrea Muzeroll
Dennis Rose
Abraham Wiley

Kierownictwo kontroli jakości
Greg Sheppard

Szef testujących
Tony Leier

Testowanie
Chris Bold
John McAuley
Juancho Martinez
Clay Heaton
Hans Wang
James E. Lewis
Jesse J. Nunes
Alexx Kay
John Everly
Albert Meranda
Brett Levin

Nagrania głosów
The Troupe

Głosy
Gil Andrews
Meredith Boston
Bob Burchette
M.C. Danner
Sonny Dufault
Bob Feldman
David Fielding
Pam Good
George Hastenstab
Mark Kimball
Steve Liquori
Vicki Lorraine
Mike McNally
Kent Ohlman
George Piehl
Rick Rumble
Scott Severance
Mike Verrette
Keith Zizza

Testowanie
Cara Heberling (Nefret)
Jim Cable
"Wooly"

Justin Berka (Windplume)
Ruth Covington
Wayne Troxell (Et Flavius)
Warren W. Williamson
Johnny M (Johnny Wahl)
W. David Maddox
Baltic
Virginia Metze
Vicki Lindsay (Amrine)
Timo Salminen (Dusk)
Tim Brunold
Tom Barsuk (Tom the Bold)
Eric "The Unready" Schmidt
Susanne Nirschl Cogar
George Sullivan (Old Man)
Stephan Seely (BadDad)
Simon "Grail Quest" Seah
Steven (SeJac) Hostetler
Scot O'Connor
Nosferatu
Ruth Schoenberg (Glimmer)
Sam T. Dudek
wolfette - Sally M
Robert Owen-Jones (Thucydides)
Robert Peddicord/Paris
Robert Davies (Sisko)
Ron SinClair
RJ Morack - Marshubo
Ricky Gray
Rik Harrison
Ricardo Jóse Martinez Clerigué
SHERRELL 2g HARRIS
Ray Heuer (Apollo)
Quentin "Falan" Timmons
Peter Holland (Grumpygramps)
Michael T. Tapia
"Reckless Rodent" Lowe
Matt Canaday
Marcus Brown
Black Prince the Second
L.K. Giegling
Harpokrates (Leo Bores)
Meredith Meadows
Laner
Ken Fortenberry (Tathar)
Keith Roberts (kroberts)
Katherine Reece (Mayati)
Karl Vermillion (Davros)
Andrew Buczkowski (Drkside)
Julius "Linus" Farkas
John Hacker
Jeffrey Khalife
Jeff Meriam
Jayhawk (JanJaap van den Hurk)
Jason "Craith" Owen
James Pugh (lordcaesar)
James Profitt
Innovandora
Bluegeko
Gustavia
Gill Bilski (Gill Britannica)
Gavroche
Michael Bell
Gloria Carson (JuliaSet)
Francis "Angel Draco" Cermak
Ethan Watrall
Elizabeth Reid Steere
Eli Paper (epaper)
Vriesea
Dudley Brooke
Keith Heitmann
Dean Hartke
mouse
Dave "Stringbags" Stringwell
Dan Mancuso (Cusius)

Dalton Holland Baptista
Alan "Phoenix" Cook
Chris Blunk (Quantum)
Charles F Napolitano (runnerCT)
Pliny the Elder
Austin B
Brandon Hawthorne
Brad Bailey
Ron Boscaccy
Barbara Williams
Anthony "The Ancient One" Theodorakakos
Aleks "Sinuhe" Reinhardt
Jim Hawksworth

Wersja polska:

Tłumaczenia:
Arkadiusz Belczyk
Jarosław Kumorek
Adam Matera
Marcin Piasecki

Redakcja tekstów:
Ewa Ressel

Redakcja techniczna:
Arkadiusz Trząski
Jacek Kielaszek
Adam Majiczek
Tomasz Formas

Koordynacja prac:
Andrzej Grygierzec

Dźwięki:
Magdalena Niemirowska-Kaczyńska

Głosy:
Alicja Kabała
Maciej Słota
Jacek Lecznar

Nagrań dokonano w studio Inigo w Krakowie.

Realizacja nagrań i montaż:
Jarosław Zięba

Marketing:
Marcin Marzęcki
Krzysztof Szulc
Mariusz Duda
Farida Saffarini
Paweł Kozierkiewicz

Pomoc techniczna CD Projekt

Przed skorzystaniem z naszej pomocy technicznej zachęcamy do zapoznania się z instrukcją gry. Upewnij się również, że w twoim komputerze są zainstalowane wszystkie niezbędne uaktualnienia do systemu operacyjnego oraz najnowsze wersje sterowników do urządzeń. W celu zapewnienia jak najlepszego wsparcia technicznego uruchomiliśmy internetową Bazę Pomocy Technicznej, która jest pomocna w szybkim rozwiązywaniu problemów z uruchomieniem czy działaniem gier komputerowych. Wystarczy wejść na naszą stronę internetową: **http://www.gram.pl/pomoc/** i zapoznać się z najczęściej zadawanymi pytaniami dotyczącymi wydawanych przez nas gier.

Internet:

Pomoc techniczna na naszej stronie internetowej to najlepsza i najskuteczniejsza droga do znalezienia rozwiązania problemu z posiadaną grą. Znajdziesz tam dokładnie takie same odpowiedzi, jakie otrzymasz pisząc lub dzwoniąc do jednego z naszych pracowników pomocy technicznej. Serwis ten jest całkowicie darmowy i dostępny bez przerwy **24 godziny na dobę, 7 dni w tygodniu**.

Email:

Jeżeli z jakiegoś powodu nie znajdziesz odpowiedzi na nurtujące cię pytanie na naszej stronie internetowej, możesz zwrócić się bezpośrednio do pracownika pomocy technicznej. Wystarczy, że w naszej bazie pomocy technicznej klikniesz link “**Zgłoś problem do pracownika działu pomocy technicznej**”. Sprawdź czy dokładnie opisałeś problem i czy umieściłeś wszystkie potrzebne informacje na temat Twojej konfiguracji sprzętowej, ponieważ tylko wtedy będziemy mogli szybko i skutecznie pomóc.

Telefon i tradycyjna poczta:

Jeśli jednak nie posiadasz dostępu do internetu możesz zadzwonić do nas pod numer **022 519 69 66**, możesz również wysłać do nas list na adres **CD Projekt, Jagiellońska 74, 03-301 Warszawa** (koniecznie z dopiskiem “**Pomoc Techniczna**”). Bądź przed komputerem, gdy zadzwonisz do nas lub miej przy sobie zapisane podstawowe parametry konfiguracji komputera, szczególnie: typ karty graficznej, karty muzycznej, procesora oraz wersję systemu operacyjnego, to w dużym stopniu ułatwi rozwi-

ązanie problemu. Dział pomocy technicznej pracuje **od poniedziałku do piątku** w godzinach **9.00-18.00**, dlatego też nie zastaniesz nas w pracy w sobotę, czy w dni świąteczne.

Reklamacje:

Prosimy, nie wysyłaj do nas żadnych gier czy też samych płyt przed wcześniejszym skontaktowaniem się z działem pomocy technicznej, być może problem uda się rozwiązać bez ponoszenia dodatkowych kosztów. Jeżeli jednak stwierdzisz, że zakupiona gra ma uszkodzone

Gwarancja CD Projekt

Mamy przyjemność oddać w państwa ręce najwyższej jakości oprogramowanie, dzięki któremu możecie przenieść się w świat komputerowej rozrywki. Jest ono owocem wielomiesięcznej, wytężonej pracy jego twórców, których celem było przygotowanie produktu kompletnego i satysfakcjonującego państwa gusty. Akceptując warunki niniejszej umowy i przestrzegając postanowień odnośnie ochrony prawnej tego produktu, dajecie Państwo jego autorom motywację i możliwość dalszej pracy nad podnoszeniem standardu ich gier. W imieniu firmy CD Projekt, wyłącznego dystrybutora na terenie Polski, prosimy o dokładne zapoznanie się z warunkami niniejszej umowy oraz wszelkimi dodatkowymi warunkami udzielenia licencji (zwanymi łącznie “umową”). Rozpoczęcie korzystania z niniejszego oprogramowania oznacza przyjęcie warunków niniejszej umowy.

Wyłącznym dystrybutorem na terenie Polski jest:

CD PROJEKT Sp. z o.o., ul Jagiellońska 74, 03-301 Warszawa

1. CD Projekt gwarantuje nabywcy, że nośnik, na którym Oprogramowanie zostało dostarczone, będzie wolny od wad materiału i wykonania oraz niezainfekowany wirusami komputerowymi.

2. W przypadku stwierdzania w okresie 90 dni od daty zakupu jakichkolwiek wad fizycznych nośnika, uniemożliwiających korzystanie z Oprogramowania, a powstałych bez winy Użytkownika, CD Projekt zapewnia bezpłatną wymianę dostarczonego do magazynu Dystrybutora nośnika (wraz z kopią rachunku kupna), na nowy wolny od wad, bądź przy braku możliwości wymiany zwrot kosztów zakupu.

3. W przypadku uszkodzenia nośnika lub stwierdzenia innych jego wad w dowolnym terminie od daty jego zakupu, Dystrybutor wymieni nośnik na nowy po dostarczeniu uszkodzonego nośnika do magazynu Dystrybutora oraz pokryciu kosztów obsługi reklamacyjnej, pod warunkiem dostępności reklamowanego produktu w ofercie CD Projekt Sp. z o.o.
4. Reklamowany nośnik należy przesłać na adres Dystrybutora podany na internetowej stronie: **http://www.gram.pl/gwarancja/**
5. Niniejsza gwarancja nie obejmuje samego Oprogramowania. Wydawca, będąc zarazem posiadaczem praw autorskich, zapewnia użytkownikowi oprogramowanie w stanie, w jakim jest (“jak widać”).
6. Postanowienia zawarte w tej umowie w żaden sposób nie modyfikują i nie umniejszają ustawowych praw konsumenta. Gwarancja CD Projekt stanowi dodatek znacząco je rozszerzający o nowe przywileje i mający na celu umożliwienie klientom CD Projekt szybsze, nowocześniejsze i mniej sformalizowane korzystanie z przysługującej im gwarancji.
7. Gwarancja obowiązuje na terenie Rzeczpospolitej Polskiej.

Wyłączenie odpowiedzialności za szkodę

1. CD PROJEKT, w maksymalnym zakresie dozwolonym przez prawo, wyłącza odpowiedzialność za jakiekolwiek szkody specjalne, przypadkowe, pośrednie lub wtórne będące następstwem używania bądź niemożliwości używania niniejszego oprogramowania.
2. W żadnym przypadku odpowiedzialność CD Projekt względem nabywcy niniejszych postanowień nie przekroczy sumy opłaty, jaką Nabywca uiścił za grę.

Informacja o prawie autorskim

1. Jeżeli w sposób wyraźny nie zostało zaznaczone co innego, wszystkie prawa autorskie, zarówno osobiste jak i majątkowe, do wszystkich składników Oprogramowania przysługują Wydawcy. Oprogramowanie to chronione jest prawem autorskim, porozumieniami międzynarodowymi o prawie autorskim oraz innym ustawodawstwem i porozumieniami

międzynarodowymi o ochronie praw na dobrach niematerialnych. Naruszenie tych praw podlega odpowiedzialności cywilnej i karnej.

2. Wszystkie znaki handlowe, znaki stosowane do oznaczenia usług, nazwy handlowe użyte w Oprogramowaniu bądź dołączonej do niego dokumentacji są własnością odpowiednich podmiotów i jako takie podlegają ochronie prawnej.

Licencja użytkownika

1. W związku z niniejszą umową Użytkownik nabywa ograniczone, niewyłączne, zbywalne prawo do użytkowania oprogramowania będącego przedmiotem tej umowy.
2. Użytkownik ma prawo do zainstalowania i używania oprogramowania zgodnie z jego przeznaczeniem na jednym stanowisku komputerowym.
3. Rozpowszechnianie, kopiowanie, wykorzystywanie do celów zarobkowych bez pisemnej zgody CD Projekt podlega odpowiedzialności cywilnej i karnej.

Ostrzeżenie o epilepsji

Niektóre osoby narażone na działanie migoczącego światła lub pewnych jego naturalnych kombinacji mogą doznać ataku epilepsji lub utraty przytomności. Powodem wystąpienia tych ataków może być między innymi oglądanie telewizji lub użytkowanie gier komputerowych. Przypadłości te mogą wystąpić również u osób, u których nigdy wcześniej nie stwierdzono epilepsji, i które nigdy wcześniej nie doznały epileptycznych ataków. Jeśli ty lub ktokolwiek z twojej rodziny miał kiedykolwiek objawy wskazujące na epilepsję (ataki epileptyczne lub nagłe utraty przytomności) i był lub jest wrażliwy na migotanie światła, powinien, przed uruchomieniem gry, zasięgnąć porady lekarskiej. Zalecamy również, aby rodzice nadzorowali dzieci bawiące się grami komputerowymi. Jeżeli stwierdzisz u siebie lub u dziecka występowanie następujących objawów: duszności, zaburzenia wzroku, skurcze powiek i mięśni oczu, utratę przytomności, zaburzenia błędnika, drgawki lub konwulsje, natychmiast wyłącz komputer i wezwij lekarza.